

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

MSX・FAN

■LIST
ゲームプログラム14本

1991 AUGUST

8

520YEN

●特別付録
MSファン特製ボードゲーム版
ソーサリアン



■NEW
シューティングコレクション
エアホッケー
フェアリーテール海賊版
ディスクステーション27号
ピンクノックス6

■ATTACK
ソーサリアン

信長の野望・武将風雲録
ルーンマスター三国英傑伝

■秘情報満載
〈激ペナ大会ベスト8発表、
武将風雲録ほか〉
ゲーム十字軍

移植快調「ソーサリアン」特集号



and it was n



SORCERIAN

MSX2/MSX2+/MSX turbo R(高速モード対応)

■パッケージ価格 **¥8,800**(税別)

■TAKERU価格 **¥6,800**(税込)

●基本シナリオ15本収録 ●移植記念限定パッケージ版発売! ●TAKERU設置店頭にて7月8日より予約受付START!! 詳しくは、店頭の「ソーサリアン」パンフレットを見てネ。

[illegible]

★印のお店は、NEW TAKERUに変わりました。

★印のお店は7月13日、☆印のお店は7月20日、♪印のお店は7月27日

7月1日から、無印のお店も8月10日にはNEW TAKEBEに変わります。

通信販売

通信販売を希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます



FAN SCOOP

いよいよ佳境なのだ!

ソーサリアン

4

FAN ATTACK

戦闘サバイバル作戦徹底研究

信長の野望・武将風雲録

10

シナリオ1~3すべてのマップ&イベント徹底紹介

ルーンマスター三国英傑伝

18

FAN NEWS

エアホッケー ゲーセンの名作を光線銃で/

114

シューティングコレクション 5種類のゲームが入った光線銃ソフト

115

フェアリーテール海賊版 フェアリーテール最新作5本のサブリだけ

116

DMfan ディスクステーション27号

110

ピンクソックス6

PROGRAM

ファンダム

33

1画面8本+N画面4本+10画面2本

ファンダムスクラム

44

スーパービギナース講座

47

マシン語の気持ち

50

BASICピクニック

26

FM音源の音色合成をめぐって

第5回MSX・FANプログラムコンテスト応募要項

42

FM音楽館

72

ゲームミュージック3曲+オリジナル2曲+一般曲1曲+今月のこんなかんじプログラムつきCD紹介はバスカル・コムラードの「ラガジン・ザ・ブルース」

AVフォーラム こんな人がある

106

ゲーム十字軍

92

のぞき穴・信長の野望・武将風雲録／歴史の散歩道・信長の野望・武将風雲録／第4回激ベナ大会・ベスト8決定／空想科学読本・パロティウスのタコ

情報

FFB

22

おもちゃ箱

最新GM情報、夏のMSXイベント情報

ほぼ梅麿のCGコンテスト 紙芝居特集/

100

FAN STRATEGY 提督の決断スペシャル

102

記憶のラビリンス

108

「三国志」ピヨンド・ザ・桃園の義

ゲーム制作講座

104

ゲーム・デザイナーに必要な七つ道具

THE LINKS INFORMATION PAGE

76

新装開店// MSX専用ネットLINKSで遊ぼう//

INFORMATION

ON SALE

117

COMING SOON

118

闘神都市/毎日がエッチほか新作ゲーム情報

MSX新作発売予定表 6月24日現在の情報

121

いーしょーくーはまだかいな!?

112

とにかくやってるぞっ/

FAN CLIP

122

千代田区三番町、地学教室のMSX

読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

43

投稿募集要項

78

4周年&50号記念読者プレゼントの当選者発表

81

ボードゲーム版『ソーサリアン』の遊び方

88

特別企画

パソコン通信はじめての一步

30

草ネットに入ってみよう(最終回)

特別付録

Mファン特製ボードゲーム版

ソーサリアン

●スペック表の見方

Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

媒体	2DD X2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

- ①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点で予定発売時期。④媒体と音源/ROMはROM、図はディスク、図はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑤対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX2+と表記されています。⑥RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のとときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを表しています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格/消費税別の一かき側の希望販売価格です。⑨備考欄。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいろいろお答えしております。

☎03-3431-1627



FAN SCOOP

いよいよ佳境なのだっ!!

いままで明らかにならなかった発売方法などが、決定した。今回は、そのへんもくわしく紹介!!

ソーサリアン



ブラザー工業

☎052-824-2493 (タケル事務局)

パッケージ版は

8月10日発売予定

タケル版は

8月下旬発売予定

媒体	2D × 4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円、6,800円*

ターボRの高速モードに対応
*8,800円はパッケージ版、6,800円はタケル版の価格

予定だけど、とにかく発売日が決まったのだ!

まずは、「ソーサリアン」の発売日が決定したことを素直にようこびたい。

思えば、短かったようで、じつは長かった数か月だったような気がする。まあ、それなりに苦労もしたし、ときには楽しいっていうワクワクするような話も聞くことができたしで、充実していたのだ。ふつうは長か

ったようで、短かった、となるんだろうけど、今回は、実が多くなったぶん長かったのである。

さて、待ちに待った「ソーサリアン」の発売日は、8月10日の土曜日。そして、価格は8800円に決定。しかも、パッケージで発売することが本決まりになった。ただし、パッケージ販売は、あのブラザー工業のタケル設置店のみで限定販売になるそうなので、ぜひパッケージでほしい、と思っている人は、ショップに予約を入れておいたほうがいいだろう。でも、タケルの自販機でも販売されるので、パ

ッケージがなくてもいいと思っている人はそれを手に入るといいだろう。もちろん定価もパッケージ販売よりも安くなる。こっちは6800円。どちらをとるかはユーザーしだい、ということになる。

たくさんの人たちの、たくさんの思いをこめたMSX版「ソーサリアン」が、この夏いよいよ発売されるぞ!

開発こぼれ話その2。まだまだあるのだ……。

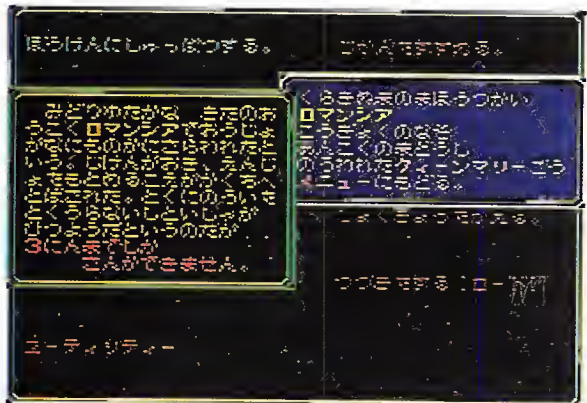
まずは、現在の進行状況などをひとつ……。

プログラムは完成しているんだけど、少しバグがあってまだ

カンベキではない。グラフィックは、特にボスキャラには力を入れたクオリティーの高い美しいものになっているそうだ。期待度120パーセントで待とうではないですか!

今回の開発こぼれ話は……。ことの起こりは、オリジナルで遊んでいたスタッフの、「たこの色が変わっているっ!」の叫び声ではじまった。オリジナルではこ(クラーケン)に攻撃を加えると色が変わるのだ。しかし、MSXではグラフィックとプログラムの両方の都合で、別な方法で表現するしかない。結局グラフィックの担当者がいくるめられ、莫大な労力を費やすこととなったのだ。

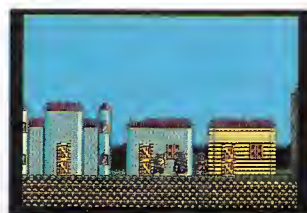
こんな話を聞くとMSX版に期待せずにはいられない!



これが、新たに完成した本編のシナリオなのだ。シナリオは、なんとも不思議な感じがする。



これがロマンシアのゲーム画面なのだ



家は立っているけど、だれもいないな

ソーサリアンをより楽しむために

『ソーサリアン』って、パッと見たかんじ、なんだかよくわからないゲームなのかもしれない。なぜって、4人、あるいは3人のキャラクタが連なって動きまわるのをみたら、アクションゲームのようでもあるし、細かいパラメータを見せられたらロールプレイングゲーム、またはシ

ミュレーションゲームのようでもあるし、はたまた豊富な会話のなかから謎を解きあかすところなんかは、まるでアドベンチャーゲームのようでもある。よくわからない。こんなふうに思う人がいても不思議ではない。なぜなら、『ソーサリアン』には、以上すべての要素が含まれてい

るのだから。ただし、本当のところはロールプレイングゲームということなんだけどね。

さて、この『ソーサリアン』。はじめて遊ぶときは、とにかくわからないことだらけだと思う。システムが複雑だったり、マップが入り組んでいて迷ってばかりいたりで、いつまでたっ

てもシナリオがクリアできないかもしれない。そんなときには、ロールプレイングゲームの視点から、アドベンチャーゲームの視点にかえてみるとか、いろいろとやってみることが大切になってくるのだ。こんなことで、意外にもクリアできたりするものなのだ。

1 ソーサリアンのシステム

最初で購入することになる基本の『ソーサリアン』に入っているシナリオは、全部で15本。でも、他の機種『ソーサリアン』をみてみるとわかると思うけど、『ソーサリアン』のシナリオには膨大な数がある。その秘密は『ソーサリアン』のシステムにある。

たとえば、ファミコンの本体にちがうカートリッジをさすと、他のゲームができるように、『ソーサリアン』のシステムでは、メインプログラムがファミコンの本体にあたり、シナリオがカートリッジにあたるのである。

このシステムがあったおかげで

つぎつぎとシナリオだけが単体で発売され、魅力あふれるシナリオで『ソーサリアン』の世界を広げていくことになったのだ。

現在パソコン版のシナリオは、全部で54本もある。これだけあれば、当分は遊べることだろう。

『ソーサリアン』は、ロールプレイングゲームらしく、経験値が重要だ。よくある経験値をかせぐために、意味のない戦闘を繰り返すということが、『ソーサリアン』では必要ないのだ。ザコキャラを数十匹おしても、経験値が1ポイントや2ポイントしか得られない『ソーサリアン』では、イベント

をクリアすることで得られる経験値のほうが大切なのだ。

『ソーサリアン』には職業があり、60種類のなかから好きな職業を選ぶことができる。ただし、男性と女性では選べる職業がちがうので、最初にキャラクタを選ぶとき、男性にするか女性にするかで悩むところだろう。

特徴的なシステムとしては、時間の概念があることだ。

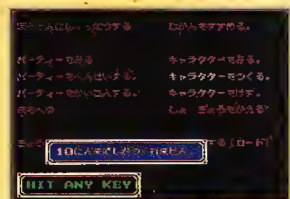
かんたんにいえば、1度でも町を出てシナリオで遊べば、つぎに町にもどったときには、ひとつ歳をとってしまうのである。そのうえ職業に応じて、1年間の収入まで入るのだ。ただし、冒険に出ていなかったキャラクタにしか収

入はない。冒険をせずに、町でセッセと働いていました、みたいな意味があるのかもしれない。

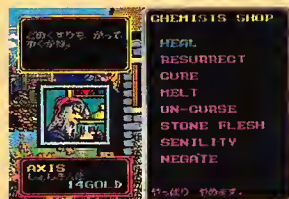
職業により特性があり、1年後にキャラクタ能力が変化する。

能力を変えるには、町の道場で鍛えるっていう手もある。ただし、2〜3年も修行に時間がかかるし、修行中は冒険に出ることができないのでよく考えるように。

最後に、『ソーサリアン』のキャラクタには寿命がある。自然死つてやつて、突然おとずれるからこまったものだ。そんなときには世代交代というかたちで、新しく作るキャラクタに死んだキャラクタの特性などを、受け継ぐことができるのだ。



①『ソーサリアン』のメインメニュー



②薬屋。調合したいいろいろな薬になる



③いろいろな修行があって、迷ってしまう

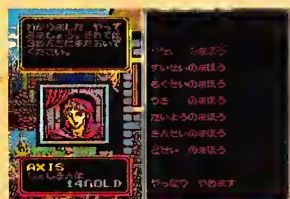


④まずは、武器と防具をそろえよう

2 魔法のシステム

『ソーサリアン』のいちばんの特徴が、この魔法のシステムかもしれない。なんといってもその魔法の数には圧倒されてしまう。なんと、126種類もの魔法があるのだ。この魔法を使うには、魔法使いに自分の持ちものに魔法をかけてもらい、そのかけあわせの数と順番で多くの魔法を使えるようになるのだ。

ただし、これがちよつとくせもので、非常にわかりにくい。火、水、木、月、太、金、土、の星のかけあわせで126種類もの魔法ができるのだから当然かもしれない。この魔法のかけあわせを完全におぼえたときが、『ソーサリアン』の全シナリオをクリアするときかもしれない。



⑤まずは、かけてもらう魔法を決めるのだ



⑥かけられている魔法の種類、数が見える

3 ユーティリティ

残念ながらもまだMSX版にも移植されるかどうか、わかっていないのだが、追加シナリオとはちがう『ユーティリティ』というアプリケーションソフトがある。

どんなものか？ かんたんにいえば、『ソーサリアン』を遊ぶうえで、楽ができるもの。

たとえば、今月号の付録にもなっているミニミニソーサリアンというすぐろくのようなものが遊べる。これは、『ソーサリアン』での自分のキャラクタをつかって、すぐろくをして、その結果で経験値や、お金がもらえる。というものののだ。すぐろく自体も楽しいし、経験値ももらえるとなれば、放っておく手はない。

ソーサリアンクイズというものあって、こちらは正解数に応じてGOLDがもらえるというものなのだ。

ほかにも、道具を買ったり、ドラゴンと戦ったり、BGMを聞けたりと、なかなか楽しいし、しかもやくにたつなんとも便利でそばに置いておきたいソフトなのだ。



⑦これが、今月の付録のもとになった

10本のシナリオが完成したのだ

とうとう発売日も決まり、あとは発売を待つだけ、ってかんじになった「ソーサリアン」。もう何も心配することはないだろう。グラフィックも上出来だし、画面のスクロールにしてもとてもよくがんばっている。

音楽はまだ入っていないけれど、効果音を聞かざりでは、オリジナルの88版にウリふたつなので、きっと音楽のほうもやってくれるのではないかとあって、ひそかに期待している。

MSXユーザーは、かれこれ2年以上も待たされていたわけだから、感激もひとしおではなかるうか。

MSXだって、やればできる

のである。この調子でバンバンと追加シナリオのほうも移植されることを期待したい。

10本ノ そう、10本のシナリオが完成したのだ。全部で15本が基本のシナリオだから、あと5本で全部のシナリオの移植が終わる。楽しみですな。

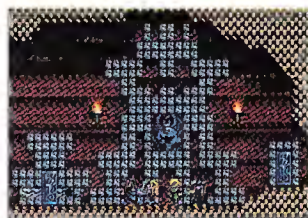
『ソーサリアン』のシナリオには、それぞれレベルというものがある、いきなり15本目のシナリオを解こうと思っても、あっという間に全滅してしまう。順番にシナリオをクリアして、少しずつレベルを上げてから挑戦しよう。ただし、自分では十分にレベルが上がったと思ってい

る程度以上のレベルに達していないと開けることができない(というか、力のパラメータが高くないと、ということ)。なんていう扉なんかもたくさんあるのだ。

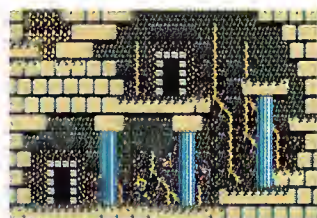
今回は、前回攻略した「消えた王様の杖」と、今回攻略している「失われたタリスマン」をはぶく残り日本のシナリオを、MSX

版の画面を使って紹介していこう。「ルシフェルの水門」、「呪われたオアシス」、「盗賊たちの塔」の紹介は、前号に続き2度目になるが、復習のつもりで読んでほしい。

いよいよ迫ってきた発売日に向けて、はやる気持ちをおさえずつ、おちついて、じっくりと読んでいただきたい。



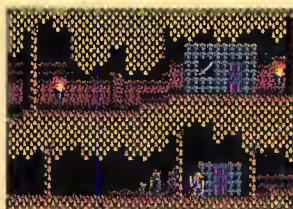
●前回攻略した、「消えた王様の杖」



●今回攻略している、「失われたタリスマン」

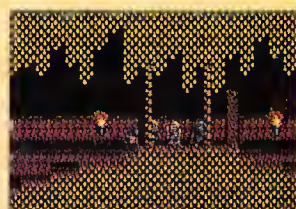
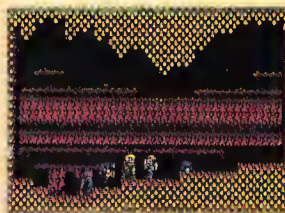
ルシフェルの水門

ペンタウアの王国で唯一の水源地である「ブラッディ・リバー」が、モンスターたちの手によって水門が作られ、せきとめられてしまい、このままの状態では農作物のための水はもちろん、人々の飲み水までもが確保できなくなってしまうのである。せきとめられた水門を開くためには、3振りの剣が必要だというのだ。何としても剣を見つけなければならない!



●3人のうしろにいる小さいモンスターはとってもやっかいなのだ。しかし、上にある剣がなんだか気になるな

●部屋のまんなかにある、ツボらしきものはなんだろうか。大切なアイテムにはちがいないと思うけど



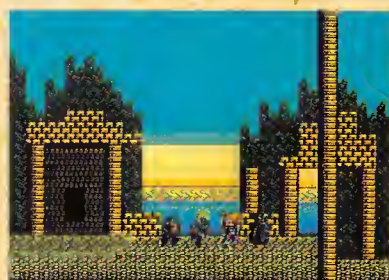
●洞窟のなかをどんどんとつき進むソーサリアンたち。こんなときに危ないのは、突然あらわれる敵なのだ

呪われたオアシス

交易都市ヴァラージは、物資を供給するための中継地点として人々が集まってくる。ペンタウアの人々もここから物資を調達しているのだ。ここ、ヴァラージは砂漠のまん中にあるために、たった1つあるオアシスが重要な役割を果たしていた。ところが、この大切なオアシスが、何者かの呪いで汚れてしまったのだ。いったい何者が……。



●ここは砂漠のまん中だ、石柱なども見えるが、これは遺跡のあとなのだろう。空を飛んでいるモンスターは強い



●バックにオアシスを眺めても美しいシナリオ。みどりもあやうな、ここからソーサリアンの冒険がはじまるのだ

盗賊達の塔

ペンタウアの国のはずれに、廃墟と化した古城が建っていた。町では、古城にまつわる多くの噂が立ち、そして消えていった。だが今、人々の間で噂されている話は、それまでとは違い非常に現実的なものだった。それは、盗賊達の一味が古城を拠点として、悪事を働いているというのだ。それが本当ならば、一刻も早く阻止しなければならない。



●この古城にはたくさんの噂がたついていたのだが、ほとんどがウソだった。しかし、今回の冒険はどうだろう……



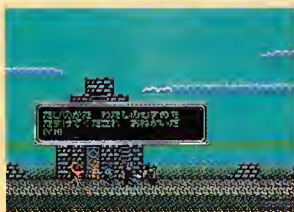
●ここがペンタウアにある廃墟と化した古城なのだ。なんとなく、不気味な感じがたよっているのだ



●このシナリオをプレイするためには、レベルが高くないとにもできないかも。力がないと、扉をあけられないのだ

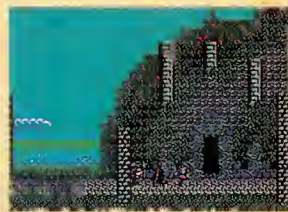
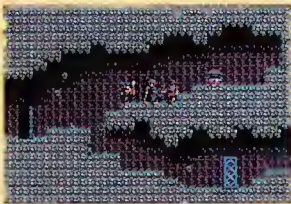
暗き沼の魔法使い

ペンタウアには暗き沼があり、怪物が出没するといわれていた。沼には「フラジオーレ」という老いたドラゴンが住みついており、楽しみといえば、残された変身能力を使って人間をおどかすことだった。ある日、沼に迷いこんだ娘を見つけ、美しい青年に姿を変えて娘を連れ去った。心配する両親のためにも、青年の正体を娘に教えてあげなくてはならない。



①とつぜんたのまれてしまったぞ。まあ、たのまれたらかならず受けるべきだろう。しかし、なにがあったのだろう。

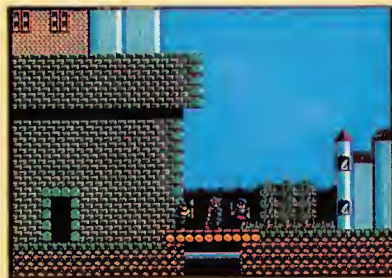
②沼のなかにもぐるソーサリアンたち。このまま迷ってしまわなければいいが、このへんまでくるとなかなかたいへんだ



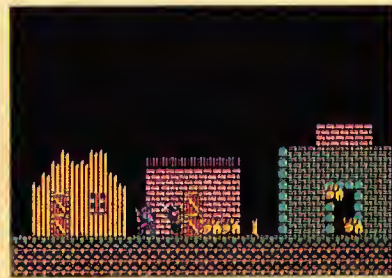
③このあたりに、ゾンビの城があるらしいのだ。かつて、このあたりが戦場だったためらしい

ロマンシア

ペンタウアの王国にはここ数か月というものの、平和な時が流れていた。しかし、事件を解決することで生計を立てている冒険者たちにとっては地獄の時であった。そんな時、ロマンシア王国で事件が起こったらしいのだ。噂では、セリナ姫がさらわれたというのだ。姫を助け出せば多額の謝礼が与えられる。特定の職業でないと参加できない!



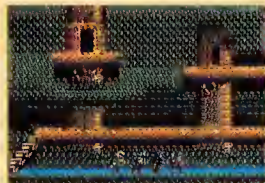
④この町の人たちは、なかなか家のなかに入らせてくれない。なんでも病気がしいのだが、ようすがへんだ



⑤フタのモンスターにおそわれたアテナがかかし。このシナリオはアイテムも多いらしい。へんなのだ

紅玉の謎

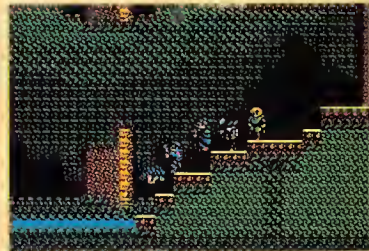
ある森に、自然を愛する温和なエルフ達があぐらから住んでいた。ある日、森に落ちた石によって、その平和な日々が終止符が打たれてしまった。その石が放つ赤い光は、それを見た生き物を狂わせてしまう魔力を持っていた。再び、森に平和を取り戻すには、石の魔力を奪わなければならない。しかし、石の力を封じる方法を知る者はいないのだった。



①このへんなんかは、飛び降りないと先に進めそうもない。上から下まで行ったりきたりと、マップのなかを走りまわることになる



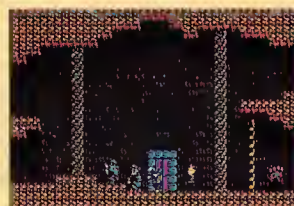
②目的の紅玉は、けっこうかんたんに手にいれられるんだけど、それだけじゃだめ。この紅玉のもつ魔力をなんとかしなければならぬ



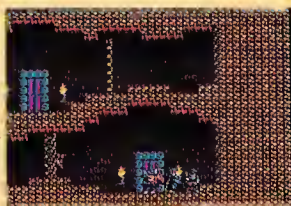
③おっと! とつぜんモンスターがあらわれたぞ

暗黒の魔道士

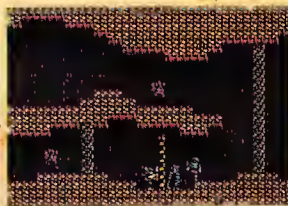
半世紀もの前、ペンタウアの王国を支配しようとし、その身を滅ぼした魔法使い「ゲディス」。彼は、悪しき力を使って復活を企んでいる。すでに、彼の長年のライバルであった「オーサー」が野望を阻止するために旅立った。しかし、年老いたオーサーの力では、ゲディスを倒すことができないかもしれない……。オーサーに力をかすのだ!



④ゲディスのあやつるモンスター軍団は、たおしても、次々とあらわれる。やはりゲディス本人をたおさなければだめだ



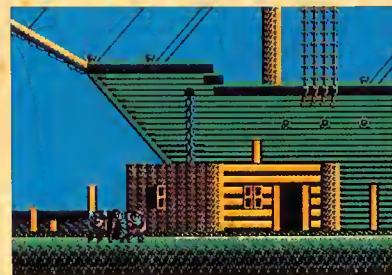
⑤オーサーをさがすソーサリアンたちだが、どこにもオーサーの姿は見当たらない。いったいどこにいらっしゃるのでしょうか?



⑥もうだめ! 道には迷うし、敵のモンスターはおそってくるので、こんなときはどうしたらいいのでしょうか?

呪われたクインマリー号

船倉でデビッドという船員かのどを切られ死んでいた。うらみを持たれる人物ではないそうだが、船員たちは、この船は呪われていると噂をするようになった。そんな船がペンタウアに入港した。冒険者は新たな冒険をもとめ、船に乗りこみたい。船長は条件として、息子を説得し船から降ろすことを提示してきた。



⑦ソーサリアンたちにとって、海での冒険はじめてだ。いったい、どんな冒険が待っているのだろうか



⑧船のマストの上は、とつとも見晴らしがいい。たしかこのへんに、たいせつなものがあると聞いたんだけど……

今回は失われたタリスマンを攻略だ!!

失われたタリスマン

story

ペンタウアの王国には、自然を自由に操ることができる魔法の石「タリスマン」があった。その魔法の石のおかげで、多くの自然に恵まれた、とても美しい王国だった

のだ。だが、ある時をさかいにして、自然のバランスが崩れはじめてしまったのだ。人々は「タリスマン」に何かがあったのではないかと、思うのだが……。いったい何が起ったのだろうか。何者かのしわざなのだろうか。

まだまだ序盤戦。マップ自体は、それほど複雑な感じはしない。2~3度、いったりきたりしていればかんたんにおぼえられる程度のマップだろう。シナリオの攻略で大切なことは、マップ上で解説してあるので参考にしてもらいたい。また、マップの扉にふってある番号は、お

なじ番号どうしがつながっているということなのだ。

特に注意したいことは、イベントのクリアには順番があるということだ。このシナリオに限らず、すべてのシナリオにあてはまる。間違わないようにするには、人の話をよく聞いておくことだ。メモをとるといい。

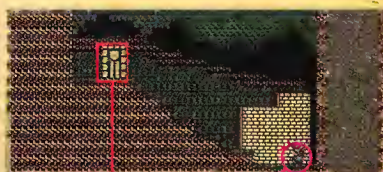
START



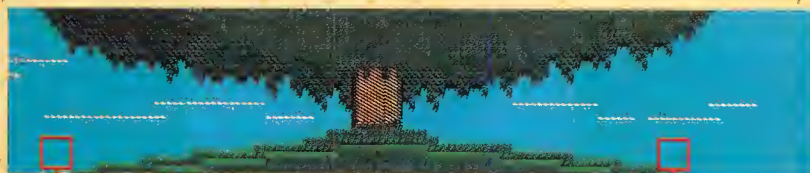
1

3

2



23



2

4

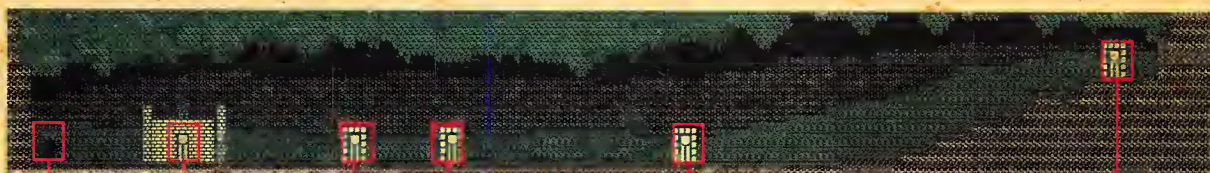


18

19

リーアのおじさん

リーアのおじさん。すなわち、「ジェノバン」のことだ。彼は、せっかく助けてあげたのにまた捕まってしまった。



21

17

22

11

24

23



4

5

6

7

22

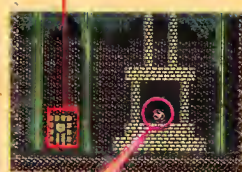
8

9



10

7



22



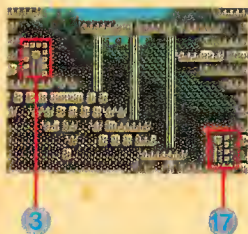
9

瞑想する男

この男が、タリスマンのまわりにバリアを張り巡らせているのだ。じゃまをするには、ある場所て手にはいる樹液が必要なのだ。

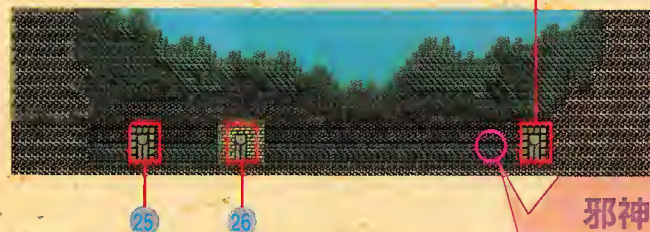
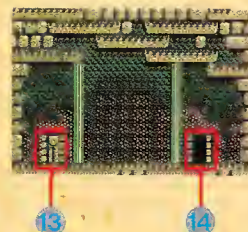
ジェノバン

ジェノバン。すなわち、「リーアのおじさん」のことである。彼は欲が深く、タリスマンを手に入れようとするが、捕まればかり。リーアに頼まれて助けにくるが...



天の声が...

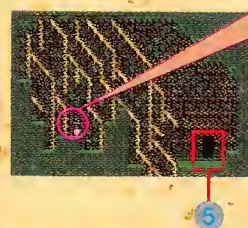
まず、スタートしてかならずここにくるように。ここでは、シナリオの目的などを聞くことができるのだ。ここにこないとゲームが進まない。



こいつを倒すと、重要アイテムが手に入る。火の玉になって分身する。実体化したときしかダメージがあたえられない。

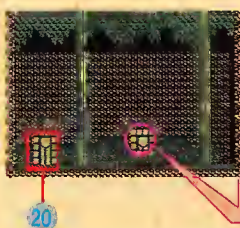


邪神教の教祖「神宮デヒテル」



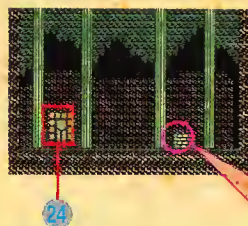
このツボは？

このツボのなかには、樹液がはいっている。瞑想する男は、このにおいが大嫌いなのだ。これを持っていけば男の気を散らすことができる。



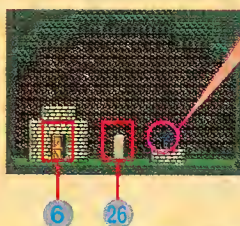
たたけ!!

ここをたたくと、砂がこぼれ落ちてくる。もう1度たたくと、大量の砂がおちてくる。こうなれば今まで通れなかった所が通れるぞ。



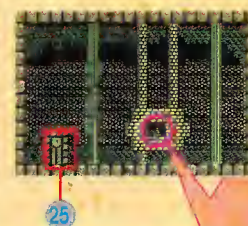
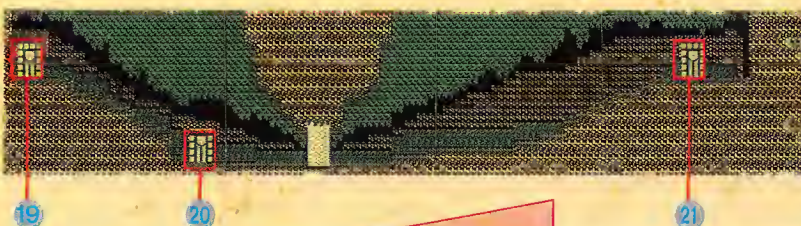
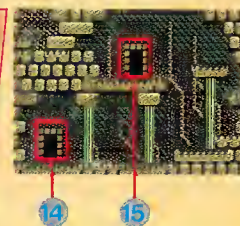
牢屋の鍵

ここにある鍵を取るのには、あるものを持っていかねばならない。ズバリ！ 神官デヒテルが持っている。



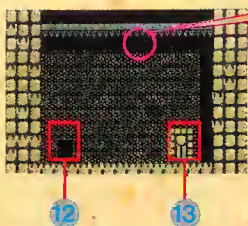
何かをすると...

この邪心像の前に立ち、像の腕をうごかすと、隠し扉が開く。ここまできたら、あと、もう一歩でシナリオクリアだ。



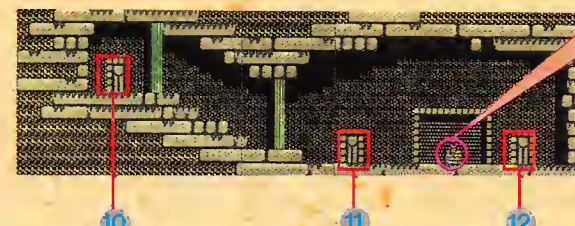
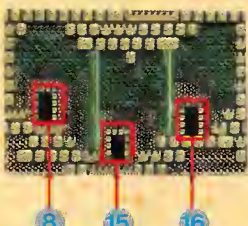
タリスマン

このシナリオの目的はこの「タリスマン」を手に入れることなのだ。最初はバリアのせいで取れない。



つり天井

ここにはだまされて入ってしまう。つり天井の恐怖なのだ。しかし、危機一発のところをリーアが助けてくれて、命びろいをするようになるのだ。



リーア

リーアのおじさんのジェノバンからは、想像もつかないほどのやさしい女の子。彼女は何かと手助けしてくれるうれしい存在なのだ。もちろん、重要人物のひとりでもある。



FAN-ATTACK

やり始めたら眠れない、おもしろいぜ

信長の野望

武 将 風 雲 録

光栄

045-561-6861

発売中

連日連夜の戦国生活でそろそろ疲れがでてきた頃じゃないかな。今回のアタックでは、そんな疲れをぶっとばし、明るい信長生活をおくるための特別研究大特集だ。これを読んだら天下統一は、もうすぐそこだ。

媒 体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM
価 格	11,800円
CD付きは14,200円 ターボ月の高速モードに対応	

媒 体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	9,800円
CD付きは12,200円 ターボ月の高速モードに対応	

戦国サバイバル大作戦なのだ

まったく戦国時代とは、凄まじい時代だ。きのうの友が今日の敵。右を見ても左を見ても敵だらけで、ちょっと油断をすれば肉親さえも命を狙ってくる。あぶない。あぶない。まあ、ゲームの中とはいえ苦労が絶えない日々がつづくのだ。

それでも、天下統一という大仕事をやり遂げなければ、おてんとう様に申しわけがたたないってものだ。おっと、敵が攻めてきたぞ。信長様に向かって

来るなんて、十年早いぜ。返り討ちにしてくれるわい……。こんな風に楽しく遊べてしまう『武将風雲録』なんだけど、やっぱり天下を取るということとはとても大変なことだぞ。

自国の内政を心配したり、外交政策を考えたりやらなくちゃいけないことは、たくさんある。さらに、戦いでは被害を最小限に抑えるよう作戦を考えなくては天下統一の夢を実現するのはむずかしくなってしまうのだ。

戦国の世を、いかに生き抜いていくのか!? それを考えていくのが戦国サバイバル大作戦なのだ。

いままで、『武将風雲録』をやってきて見つけた技やいろいろ疑問に思ったことを研究・解析し、すこしでも多くの信長の野望ファンにあのエンディングのビジュアルシーンを見てもらいたいというのがこの作戦のテーマなのだ。いかに生きぬくか、いかに早く天下を取るか、まさ

に戦国時代はサバイバルゲームそのものなのだ。

諸国の戦国大名たちが天下を取ろうと狙っているのだ。一瞬たりとも気を許すことなどできないぞ。

生き抜くためのテクニックを見つけ出すことができれば強国の大名といえども恐れることなどまったくないのだ。

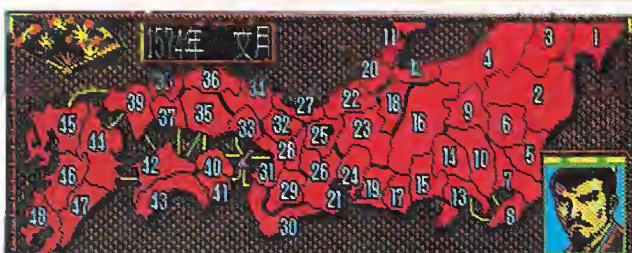
さあ、天下統一へ向けて作戦開始だ。用意はいいか? それじゃ、始めるぞ!

はじめは1国



◎ 織田信長・21才。尾張国の大名だ。天下統一のためにすべてをかける。夢かなのうか

天下統一



◎ 史実では実現できなかった天下統一の夢を信長はついに果たした。なんという満足感だ

研究

1

敵の兵糧をさぐってみる

毎年7月には、年貢によって兵糧が手にはいるのは知っているよね。当然、日本じゅうの国々が、この月に兵糧を手に入れているんだ。兵糧は石高・治水の値に影響されるから、ふだんから内政をやっていないと思ったほどの年貢を取れずに悔しい思いをすることになってしまう。そんな時、やっぱり他の国ではどうなっているのだろうと気になってくるだろう。そこで、他の国の兵糧をとことん調べてみたのだ。

やはり、コンピュータが担当する国々は非常に有利な設定になっているようだ。石高・治水をうまく上げていき、年貢もたくさん手にいれている。もちろん、強国といわれるような国々のことだけで、弱小国はやっぱりだめみたいだ。『武将風雲録』では弱小国は消えていく運命なのかもしれない。

強国を倒したい。どうするか。もちろん、たくさんの兵を持っているならにも問題はない。敵国に忍者を送って調べていくと、ときどき兵糧を売って兵を

雇ったりする時があるんだ。兵の数と兵糧のバランスがうまくとれていない、兵糧が極端に少ない、そんな時こそ攻め込むチャンスなのだ。兵糧の値を見て敵の戦略を推測する。なんとスリリングなんだろう。

天災が襲ったあとなんかも、けっこう国が乱れていたりするから、攻め込むにはチャンスかもしれない。

チャンスをいかしてこそ、ほんとうの戦国武将だ。

さあ、攻め込むのだ。

天災をうける

台風



台風が上陸した。尾張には関係ない

凶作



凶作だ。農民が苦しんでいる

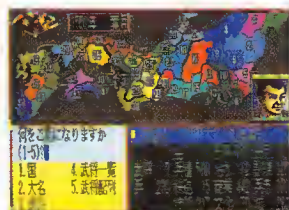
敵の戦略をさぐれ



伊勢国を忍者に探らせてみよう



かなりの兵糧を持っているようだ



内政をやっているのか、不気味だ



敵はついに兵糧を売ったようだ

こんな作戦はどうだ

腹がへっては戦えないぞ作戦

合戦が始まっていちばんこまることはなんだろう。

やっぱり、兵糧がなくなってしまうことじゃないだろうか。

十分に兵糧を持っていかなければ籠城されたときなど、その悔しさはなんともいえないものだ。

敵にとっても兵糧不足になるというのはそのくらい屈辱的なことなのだ。

敵の兵糧をいつも探っていないのはチャンスはやってこない

から、忍者を送って様子はこまめに調べておくのだ。敵がなにか行動を起こすために兵糧を売りに出さか、移動させたときがチャンスだ。

しかし、そんなチャンスはめったにないだろう。なぜなら、兵糧が少ないと敵も籠城より野戦を選んでしまうからだ。このときほど籠城戦をやりたいと思うことはないぞ。

さて、敵の兵糧不足のときにうまく籠城戦にもちこむ方法を

考えよう。

あまり兵糧をたくさん持って攻め込んでではだめなようだ。こちらの籠城戦狙いを悟られてしまうからだ。

逃げこむことのできる国を持

っていれば敵も安心して籠城することができるようだ。

また、援軍を要請できる国があれば籠城しやすい。

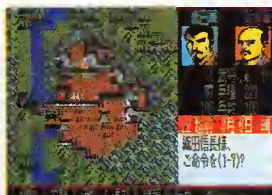
こちら、兵糧の補充計画は忘れないようにしよう。

大 勝 利

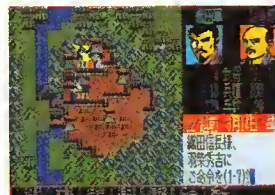


攻め込むにしても、守るにしても兵糧がなくなってしまうのはどうにもならないのだ。しっかり確保しておけ

兵糧に注意



信長も兵糧がなくては、ただの武将だ



兵糧切れでダウン寸前の信長

まわりの国とじょうずに付きあっていくためのコマンドが外交コマンドだ。

外交とは敵を絞こみ自国を有利な状況に導くものなのだ。

ここで、外交コマンドを説明しておこう。

貢物は、他国に金または茶器を贈り友好度を上げようというもの。効果は贈る金額によって変わってくるのだ。

同盟は、強国に対して行うの

がいいだろう。同盟が結べれば友好度が上がり、攻め込まれにくくなる。しかし、同盟を破棄されることもある。

婚姻は他国の大名の姫を嫁にもらうことで友好度を上げ、親戚関係になるのだ。同盟よりは結びつきは強いのだが、これも攻め込まれないという保証はないので注意が必要だ。

脅迫は弱小国に対し「傘下に入れ」と脅すコマンドだ。相手国が素直に従うには、相手国をか

なり上回る兵力を持っていないといけないのだ。成功すると合戦を行わないで、国を増やすことができるので、かなりうれしいコマンドである。傘下にいれることができても、その国の武将の忠誠心はかなり下がっているのを忘れずに上げるようにしよう。傘下に入らないときでも、相手国がこちらを恐れていれば金や茶器を贈ってくることもあるので、しつこく繰り返して行うのだ。

そして、最後が同盟破棄だ。同盟関係があると相手国が攻め込まれにくくなるのだが、同盟国の存在がじゃまになってきたら同盟破棄をしてから攻め込む。同盟破棄をしないで攻め込むと家臣の忠誠度が下がってしまう。忠誠度が下がれば謀叛が起こりやすくなるので合戦の前には必ず同盟破棄を行なおう。

外交は政治力・教養・魅力の高い武将にやらせると成功する確率が高くなるぞ。

貢物



④斉藤道三に貢物を送った

同盟



④この同盟、受けてくれるだろうか

婚姻



④婚姻を要求してみた。姫をよこすだろうか

脅迫



④脅迫(弱小国)に行うのがいちばんいいのだ

こんな作戦はどうだ ● 友だちの輪だ作戦

まわりが敵ばかりでは安心し夜もねむれない。だから、利用できるものはなんでも利用してしまおうというのがこの作戦なのだ。作戦名「友だちの輪だ作戦」という。

この作戦でなにをやるのかといえば、合戦のときに援軍を要請できないような状況に陥れてやろうということなのだ。

まず、ターゲットにする国を決める。つぎに脅迫コマンドで敵の出方を見るのだ。貢物や姫を贈ってくるようなら、大騒ぎすることもない。しかし、強気

の態度でくるようならば、いよいよ作戦の実行にかろう。

貢物・同盟などを使い周辺国をこちら側につくようにして、敵国を孤立させるようにするのだ。調略のコマンドを使い目的の国とその周辺国を敵対させておけばより完璧だ。

準備が整ったら共同戦を要請して攻め込むのだ。合戦が始まってあわてて動いてはいけない。頼んだ援軍が到着するまで待つのだ。援軍が着いたら、しばらくは待機のコマンドを使い援軍と敵が戦うまで待とう。

敵と援軍が傷ついてくれればそれでいいのだ。なぜなら援軍を送ってきてくれた国が弱体化

すれば、その国が次のターゲットになるからなのだ。利用できるものは何でも利用するのだ。

脅迫したら姫をくれた



④脅迫したら姫を送ってきた。こんなきれいな姫ならは受け取ることにしよう

援軍をたのんで楽勝だ



④援軍の要請は能力の高い武将にやらせろ



④援軍を要請されることもある



④もう一度、脅迫してみようか



④こんどは、貢物か。まあいいだろう

研究 3 地形効果をいかせ

『武将風雲録』の地形効果をちゃんと理解しているだろうか。マニュアルの地形効果のページをとはして読んでいるひともし結構いるんじゃないか。

しかしだ、地形効果を見れば戦国の世を生き抜いていくことなどでは足りないぞ。

相手国より兵の数が圧倒的に

多いとか、鉄砲の数で上回っているとかなどあきらかに優位なのがわかるときなどつい地形効果を見逃して強引に攻め込んでしまう。それが、結構むだな動きをしてしまっているのだ。

『武将風雲録』で用意されているHEXは、野戦においては山岳・平地・森・本陣など6種類、籠城戦では、堀・城壁・門・棚

など7種類が用意されているのだ。

そして、そのHEXが組み合わせられて多彩なマップを作り出しているのだ。

ところで、地形効果はどんな風に影響するのだろう。すべての条件が同じ2つの部隊が一方は湖上、もう一方が山地という

状況で戦えば、地形効果の高い山地の部隊が勝ってしまうのだ。

本陣・本丸の敵がやけに強いのは地形効果がらもあるからなのだ。どうりで強いわけだ。

HEXは機動力とも関係が深いから待機と移動のコマンドをじょうずに使い分けるのがうまい戦闘のやり方だ。

新システム海戦



●武将風雲録の新システム。それは海戦だ。木造船よりは鉄甲船のほうが強い

山あり・川あり・湖あり



●信濃国は山岳ばかりのHEXだ



●逸江国は平原だ。騎馬隊で駆け抜けろ



●近江国には琵琶湖がある。



●三河国だ。真ん中を流れる連子川

こんな作戦はどうだ ● 自然と仲よし作戦

地形効果をうまく利用して相手をぎゃふんといわせることができれば、うれしい。作戦名は、「自然と仲よし作戦」としよう。

部隊の移動は、機動力によって動けるHEXの数が変わってくるのだ。そのうえ、HEXは、進入に必要な機動力も設定されているから好きな所に好きなように動けるわけではないんだ。

天候や時刻によって見える範囲も決まっているから、作戦を実行するときは注意しよう。

たとえば、敵に鉄砲が大量にある場合、兵の数が同じならこちら側はかなり不利な状況におちいるのは目にみえている。だが、雨の日の多い月、たとえば6月などに攻め込めば鉄砲隊は鉄砲を使える日が限られてくる

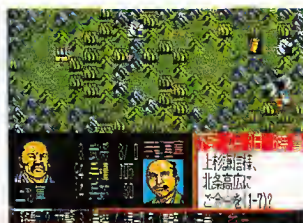
ので(雨の日は鉄砲が使えない)集中攻撃でつぶしてしまうのだ。足軽隊の場合、機動力が少ないのでゆっくり鉄砲隊に近づく鉄砲で被害を受けやすいので、機動力をためていっきに近づくのがいいだろう。

堀・川などでは、地形効果が1しかないため非常に危険だ。移動のとき、この上で止まるこ

とのないようにしなければだめだ。逆に考えれば敵を川の上止めておけばこちらにとっては有利になるのだ。

本陣の設置場所もよく考えたほうがいいだろう。平地にポツンと設置するよりは山地に設置したほうがより安全だろう。山地がない国で戦闘するときは、森の中に設置するほうがいい。

地形をじょうずに利用するのだ



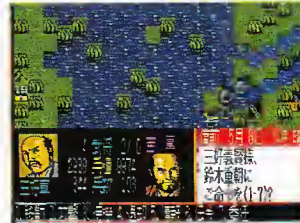
●山岳では敵を追い込むのがポイントだ



●騎馬隊で敵本陣まで駆け抜けろ



●川沿いに鉄砲隊をかまえる。!



●鉄甲船で陸上の敵を撃つのだ

研究

4

調略を使いまくれ

他国を陥れ自国に有利な状況をつくるのが調略だ。忍者を使い、混乱・誘降・戦争工作といったことを実行するのだ。忍者を使うというのが、なんとカッコいいじゃないか。ただ、あまり成功しないのがつらいところではある。

混乱は、忍者を使って悪評を流し一揆を起こりやすくする一方、戦争工作は隣接する他国同士を敵対させて戦争を起こりやすくするというもの。他国同士が陰険な関係になればしめた

もの、もし戦争を起こしてくれば、こちらにとっては非常にラッキーなのだ。

誘降は、他国の武將に使いを送り合戦のときに寝返りを要求する。成功すると、その武將は寝返って、こちら側についてくれるので戦闘力の高い武將に対して行うのがいいだろう。多くの金・高い茶器を送れば成功の確率は高くなるぞ。

自国を有利にするためには、調略をどんどんやりまくって、相手国をてんでこ舞いさせてやるのが楽しくていいのだ。

しかし、こんなに便利な調略のコマンドだけれど、なんといっても成功の確率の低さは覚悟したほうがいい。必要行動力が城主で90、家臣で45も必要だから失敗すると非常に痛い。軍師も「失敗は目に見えています

が………」といってくる。だが、気にしてはならない。そんな風にいっていても金をたくさん送れば成功してしまうこともある。ようするに、いかに的確に情報を得て、いかにタイミングよく実行するかのだ。

誘降



混乱



①忍者を使い、混乱させるのだ

戦争工作



②敵対して戦争を起こしてくれればいいのだが

③誘降コマンドで寝返りを要請する。成功すれば敵は大あわてのはずだ

こんな作戦はどうだ

忍者君よろしく作戦

調略をやりまくって、やりまくって、やりまくってしまおうという作戦、それが、「忍者君よろしく作戦」だ。作戦の方法とすれば自国を有利な状況にするためには、手段を選ばないということだろうか。

合戦のときに有利な状況を作れることを最終目標とする。

まず、自国の領地が複数国あるときには、1国に対して集中的に行うということが鉄則だ。戦争工作・誘降を使いまく

るのがいいだろう。

戦争工作で他国同士で戦争を起こしてくれたら、戦争終了後に攻め込むのだ。敵はかなり弱体化しているはずだ。

そして、調略で一番おいしいのが誘降だ。もし、茶器を持っているのなら贈ってしまうのはどうだろうか。戦国武將は茶器に弱いのだ。もし、合戦に勝つことができたとき、茶器を贈った武將が必要ないような能力しか持っていないければ、取り上げ

てしまってもいいからだ。取り上げて忠誠心が下がってしまっても、野に下ってしまえば別に被害を受けることはないだろう。野に下っても、家臣にしてくれと現れたりするから、そのとき

に家臣にしてやればいいのだ。

とにかく、戦闘のとき寝返ってくれるのは非常にありがたいのだ。敵の部隊のすぐそばに味方ができるんだからね。敵も驚いているにちがいないぞ。

作戦成功



④まず、鍋島が寝返った。ついでに百武がそして丸目まで寝返った。作戦は大成功だ

準備



①まずは、誘降で寝返りをうなかす

合戦



②そして、合戦だ。作戦は成功するだろうか

研究

5

取引をうまく使え

取引は、堺の会合衆・今井宗久と行うことになる。この今井宗久という奴がなかなか高飛車な奴でいろいろと頭にきてしまうことがある。

たとえば、教養がないと「野蛮な方に売る品物はござりませぬ」とかいつてくる。まったく許せないぞ。信長の場合、家臣はけっこう優秀だから、いいけれど優秀な家臣がいなければひと苦労である。ひどいといえば、友好度が低いと鉄砲がやたら高いということ。かんたんに手に入れることができないので悲しくなってしまう。鉄砲はそれだけ重要な兵器というわけなんだ。

でも、友好度が上がる頃には

自国でどんどん製造できるくらいに国力がついているはずだ。その頃はあまり鉄砲を買うことはないだろう。

実際の今井宗久は、どうだったのだろう。あんなに高飛車に構えていたのだろうか。気になったので調べてみた。

信長と今井宗久が初めて会ったのはいつなんだろう。信長は1568年9月足利義昭とともに京に入っている。その年の10月摂津国・芥川で今井宗久は信長に初めて会ったようだ。その謁見の席で信長は、大量の鉄砲と火薬を調達するように命じたという話だ。

今井宗久が原料の鉄が必要だということ、但馬国の鉱山を押さ

えさせたというのだ。今井宗久を摂津国の郡の代官に任命までしているようだ。

ゲームの中では、高飛車な今井宗久もほんとは、戦国武

将を恐れるふつうの商人だったんだろう。なんか親しみを感じてこないかい。

さあ、友好度を上げるために取引をくりかえすのだ。

私が今井だ!!



取引は今井宗久と行うのだ。友好度を上げるにはひたすら取引をくりかえすしかない

こんな作戦はどうだ ● 利殖で大もうけ作戦

戦いの日々もいいけれど、やっぱり金がなくてはどうにもならないのが『武将風雲録』だ。鉄砲を買うのにも製造するのにも、合戦のとき騎馬隊を出撃させるのにも金が必要になっているのだ。それならゲームの中では徹底的に金持ちになってやろう。作戦名は、「利殖で大もうけ作戦」だ。

では、どうするか。取引のコ

マンドのとき、米相場が表示されるだろう。0.7ぐらいから2.5ぐらいまでの間で変化しているんだ。100の米を0.7のときに売れば70の金に変わる。だけど2.5のときに売れば250になる。その差は、180にもなるのだ。

じつに、簡単な理屈だろう。安いときに(1.0以下)買って、高いときに売る。これを繰り返すだけだ。いっそのこと、戦う

ことを放棄してしまい、このことだけをやって楽しむという遊び方に徹してしまうのも変わっていいかもしれないぞ。

しかし、ゲームの中とはいってもなかなかうまくいかない。ちょっと相場を読みちがえるとむだなことをやってしまうし、米を売りすぎて兵糧不足になっているときに攻め込まれたり、けっこう苦労する。『武将風雲録』で相場のお勉強ができてし

まうとは、1本で2度楽しめてしまっ得をした気分だ。

もし、「利殖で大もうけ作戦」を実行して大金持ちになったら、その時点からふつうに『武将風雲録』をプレイしてみるのだ。お金のことで苦労するということはまずないだろう。

鉄砲を大量に買うことも、高価な茶器を買うこともできてしまうのだ。

ぜひ、やってみてほしい。

ひたすら利殖



①最初はわずかの金しかない



②このくらい相場が上がれば売れるのだ



③こんなに下がるなんて買い時だ



④だんだん裕福になってきた。うれしい!

私は金持ちだ



⑤金さえ増え始めればあとは内政とかにも投資できるようになる。わたしは、金持ちだ

「武将風雲録」を始めたとき、まずは開発コマンドから始めるのがふつうの遊び方だ。

まずは、開墾だ。7月の年貢をめざして新田開発を行い税収をアップするのだ。石高がアップすると治水が下がるので治水も忘れずに上げるようにする。治水が上がっていると台風・疫病・凶作などの天災を受けにく

石高日本一



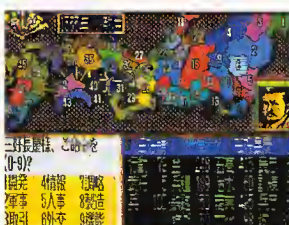
●石高日本一は上杉憲賢の武蔵国だ

くなるということも覚えておいて損はしないだろう。

町投資は商業のパラメータを上げるのに使う。商業の値がアップすると1月の税収が増えるので確実に金を手に入れるには忘れてはならないコマンドだ。

技術革新は技術力を上げて金山発掘・鉄砲製造・鉄甲船製造などを行うことができるようにするコマンドだ。鉄砲が製造で

商業日本一



●さすかばは摂津国。商業日本一だ

ければ軍備はかなり強力になることだろう。

築城は城の防御力をアップする。籠城戦のときなど、この値が重要になる。しかし、あまり考えなくてもいいだろう。

そして、最後は金山のコマンド。技術力が上がったなら金山のコマンドを使い、金を掘れば臨時収入になるぞ。うれしいな。

開発は基本中の基本のコマン

技術日本一



●技術日本一は薩摩国。鉄砲でも追るか

ドだから国造りにはかせないものなのだ。国力が上がっていく様子は、自分の分身が強くなるようで、うれしくなるんだ。

内政といえは年貢率・税金率も考えておかなくてはいけない大切なことだ。ゲームのマニュアルには40から45が最適です、と書いてある。民忠の値を下げないためには、この値を守るように心がけたほうがいいぞ。

築城日本一



●築城日本一は相模の小田原城だ

こんな作戦はどうだ

コツコツと国のパラメータを上げていくのが内政だ。じつに、ジミでつらい作業なのだ。

1ターンで少しずつ上がっていくパラメータの値だけを楽しみにするというのも、いいだろうけれど内政をまったくやらな

いという遊び方もあるのだ。内政をやらなくて、ひたすら戦いのみをくりかえす。金があれば兵を雇い、鉄砲を買い、調略に使う。

兵糧が尽きる前に、他国を攻め米を奪う。もちろん、年貢率は100である。住民から苦情がこようが、一揆が起ころうが、そんなものは全く無視してしまう

のだ。

税金も100だ。一揆が起きてても何もしない。征服した国は家臣に委任してしまう。委任してしまったほうが、国はうまく治まるんだ。あとは定期的に国の様子を見て、兵糧・金が増えてきたら輸送させればいい。

実際の例で見てみよう。武将は信長だ。1555年・弥生。金をすべて使い雇えるだけの兵を雇うのだ。兵の相場にもよるが、兵は130人近くに増えているだろう。こうなれば19国に攻め込んで関東に向かってがむしゃらに突き進む。今川・北条を滅ぼし関

内政はしないぞ作戦

東から東北に向けて進もう。武田はてごわいので、なるべく相手にしないほうがいいだろう。

東北を押さえるまでには、武田も滅ぼしておかなくてはだめだ。越後の上杉は戦闘力も高いのでかなりの強敵だ。美濃国で斎藤道三が死んだら美濃国に攻め込もう。あとは、本願寺を倒して東日本制覇だ。この間、年

貢・税金はすべての国で100にする。取った国の兵・兵糧は敵と隣接していなければ10から20残しておけば十分だろう。金・鉄砲・家臣はすべて敵と隣接する国に移動する。城主をひとりだけ国に残し、忠誠度を90以上にしておけば謀叛は起こさないだろう。そして、近畿から西日本の制圧にまっしぐら／

ひたすら戦う



●ゲーム開始直後、伊勢国に攻め込む



●あと1国で天下統一だ。もうすぐだ



●コツコツ内政をやっていたら、この年には天下統一はできなかっただろう

研究 7 部隊の能力

『武将風雲録』でいちばんスリルがあって楽しいなって感じるのがH.E.X戦だろう。

とくに、野戦はほんとうにおもしろいなあって思う。敵の武将を倒す楽しみは、やった人にしかわからないだろう。

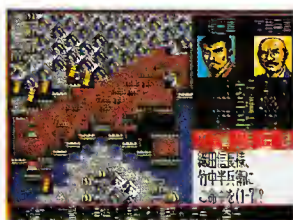
部隊は、足軽隊・騎馬隊・鉄砲隊の3つに分かれる。

それぞれが、長所・短所を持っているから、長所をうまく使い短所を補うようにすれば、戦

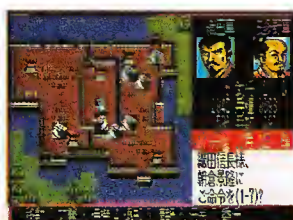
いも有利にすすむぞ。

部隊の強さは、兵士の数・武器・武将の戦闘力・訓練度・兵忠によって決まっているから武将の戦闘力が低い場合は、訓練度を上げておけばかなり補うことができるだろう。

鉄砲隊は、武将風雲録の中では、花形ともいえる存在だ。雨の日の無力さを除けば、ほんとうに頼りになる。近づく敵を集中攻撃すれば敵兵も闘志を失ってしまうにちがいない。



④足軽隊のみで合戦をしかける。

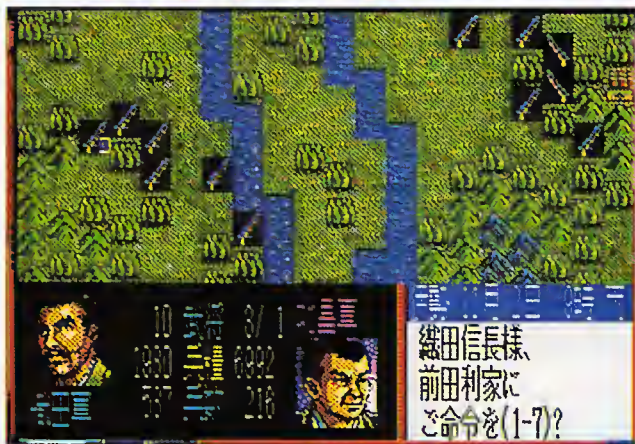


④騎馬隊のみだと籠城されたときに不便だ

鉄砲隊を作るうえで忘れてはいけなは、鉄砲を分散させてはいけないということだ。鉄砲を200持っていたら、50の部

隊を4隊作るより100の部隊を2隊作ったほうが強力になるのだ。そして、戦闘力の高い武将になるべく多く持たせるのだ。

最強部隊 鉄砲隊



④これぞ、最強部隊鉄砲隊だ。あまりの凄まじさに敵の返りか勢出た

こんな作戦はどうだ 大勢ならこわくないぞ作戦

合戦をしかけるとき相手国の1.5倍以上の兵で攻め込むと籠城されてしまう。攻めるほうにすると籠城は非常に不利なのだ。籠城されないギリギリの数の兵で攻め込むのだ。

うまく野戦に持ち込んだら、あとは分散せずに集中攻撃を原則とする。

作戦名「大勢ならこわくないぞ作戦」だ。

とにかく、ひとつの部隊に集

中攻撃をかける。それが、敵の大將ならいちばんいい。敵もこちらの大將を狙ってくるので、大將をおとりにして敵の注意をひき、敵の本陣を攻めるのだ。うまくいけば最少の被害で勝つ

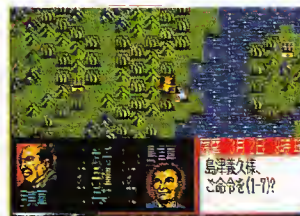
ことができるぞ。

武将の能力を生かし、部隊の長所・短所を知ることがH.E.X戦においては最も重要なことなのだ。さあ、日本統一に向けてつき進むのだ。

実験 ● 武将の能力で部隊はどう変わる



④同じ条件の部隊を戦わせてみる



④違うのは武将の戦闘力だけだ。どうなるか



④戦闘力は、島津のほうが高いのだ



④同じ条件なら戦闘力の高いほうが勝つのだ

実験 ● 足軽部隊で鉄砲隊をつぶせるか



④鉄砲50と足軽50が戦う 結果は……



④あっというまに決着がついた。鉄砲隊強し



④今度は、鉄砲30・足軽70で戦わせてみよう



④鉄砲隊も2倍以上の足軽には勝てなかった

FAN ATTACK

3つのマップをすべて公開!

スゴロクゲームなので、早くあがることが目的だが、多彩なイベントを見ながらゆっくりプレイするのも楽しいぞ。マップを全公開するのでこのゲームを100%楽しんでくれ!

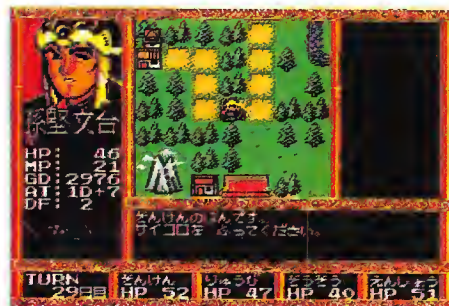


コンパイル
☎082-263-6135
発売中

媒体	2D×3D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

三国英傑伝では武将登用が勝敗のわかれめだ!

ルーンマスター三国英傑伝は三国志を舞台としたRPG風スゴロクゲームだ。プレイヤーはパラメータを持った武将を登用することにより成長する。プレイヤーの持てる武将の数は最大5人までなので、能力の高い武将はどんどん登用し、能力の低い武将はさっさとクビにしたほうがいい。ただし、在野武将は誘えばかならず配下に加えられるというわけではなく、プレイヤーに設定されている4つのパラメータとの相性によって、その武将が味方になってくれるかどうかが決まる。つねに英雄としての行動を忘れずにゲームを進めていかなければならないぞ。



◎これが基本画面。ゲームはRPG風スゴロクゲームだ



◎引き抜き画面。アイテムの密書を使う

シナリオ1「黄巾の乱」での登場人物は劉備、曹操、孫堅、袁紹の4人。この4人の英雄が、黄巾賊の乱に乗じて宮中をさがせた悪賊、董卓を討伐するのが目的だ。

シナリオ2「蜀建国」での登場人物は劉備、曹操、張魯、孫権の4人だ。巴蜀の覇権をめぐる、権謀術数をめぐらせる。

シナリオ3「三国鼎立」での登場人物は司馬懿、仲達、守る魏国に諸葛亮、孫権、孟獲、雍闓の4人が覇権を争って侵攻する。

今回は各イベントごとに表にまとめたので、1度終わらせた人も存分、堪能してほしい。



◎戦闘中の画面。ざごといても結構強い



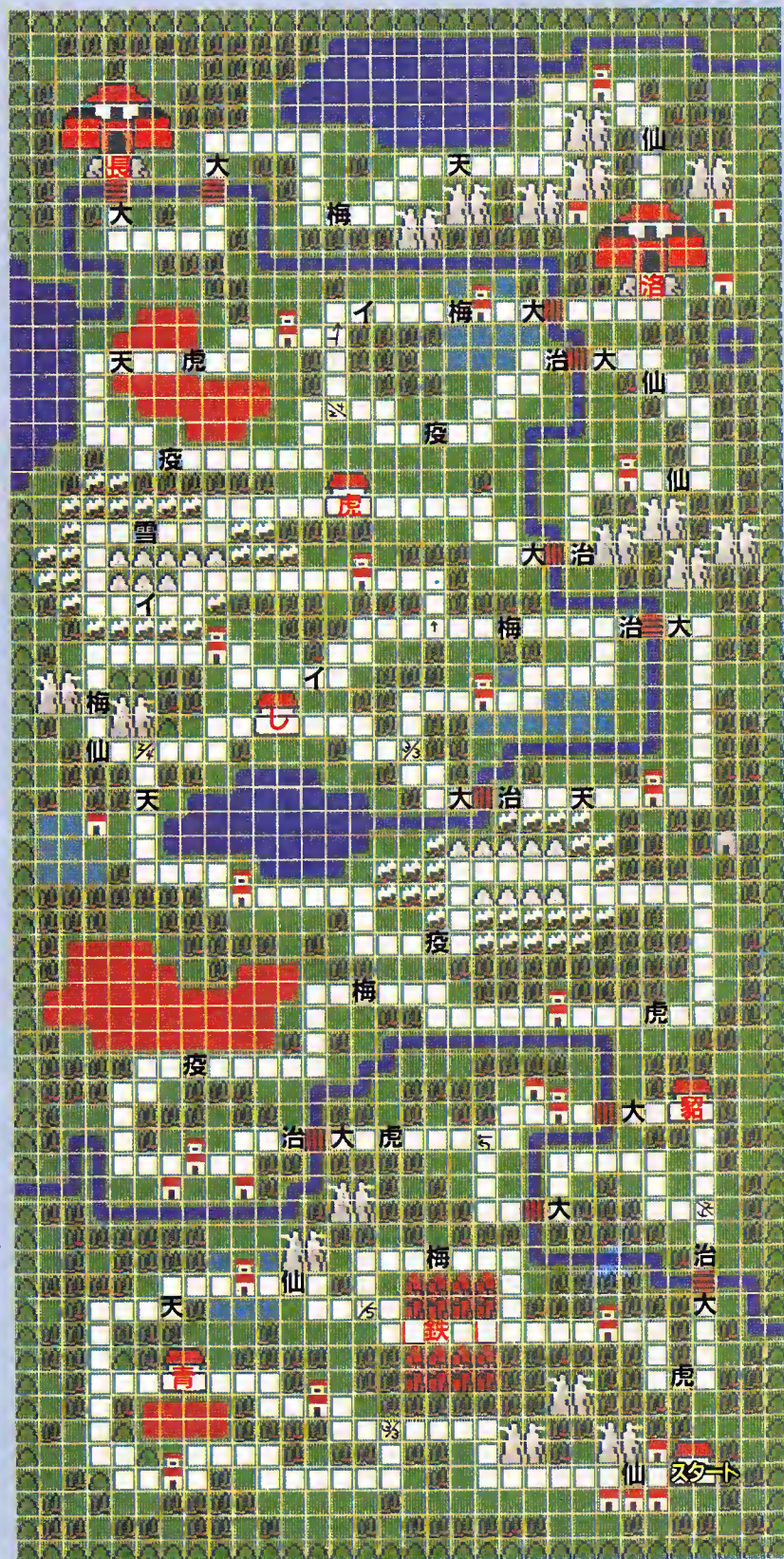
◎大河の氾濫(はんらん)。イヤなイベント

共通イベント表

記号	名称	内容
梅	梅の林	ここで停止すると梅を食べるイベントが発生し、①1回休み②HPの回復③何も起こらない、のいずれかになる。
大	大河の氾濫	ダイスを振って、1から6が出るまで先へ進めない。他のプレイヤーがこのイベントを発生させると、そこへ通りかかったプレイヤーもまきこまれる。
疫	疫病	1歩ごとにHPが1ずつ減少する。金仙丹を使用するか、町へ入れば回復する。
イ	イナゴ	HPを1/2にされる。
天	天子の密詔	皇帝からの詔をうける。名声値が+1される。
虎	虎退治	ひとくい虎と戦い、勝てば武力値が+1される。
治	治水工事	金500を使い、賢明値を+1する。
仙	仙人	2回休んで教えを乞う。人徳値が+1される。
華	華陀	名医華陀より、青囊(せいとう)の書を受け取る。以後、疫病のイベントを無効にできる。
戦	戦場跡	無残な光景を目の当たりにして、兵士たちが逃げ出してしまふ。HPが10~30%減少する。
志	志願兵	1~10人前後の農民が家来にしてくれとやってくる。HPの回復ができる。
雪	大雪	ダイスを振って、6が出るまで先へ進めない。

シナリオ 1

黄巾の乱



④これが噂の貂蟬。パラメータが6以上になっていると王允からあずかる。

シナリオ1はこのゲームの基本ともいえるシナリオで、最も単純で短くてできて、大ボスの関門も少ない。このシナリオでやってみるとおもしろいのは、呂布を味方にひきいれられることだ。これに成功すると呂布と戦わずにすむだけでなく、その後、配下に加わってくれるので戦いがかなり有利に展開する。呂布は武将の中でもダントツに強いので戦うのと、味方にするのは雲泥の差だ。



⑤呂布も貂蟬を嫁にもい大妻び。さしもの重将も美人には弱かった。

やり方は、パラメータのいずれかを6以上にして、王允の屋敷で停止する。すると貂蟬が手に入るの、あとは誰よりも早く虎牢関に着く。するとちょうど嫁がほしかった呂布は喜んでプレイヤーの軍門に下ってくれるぞ。

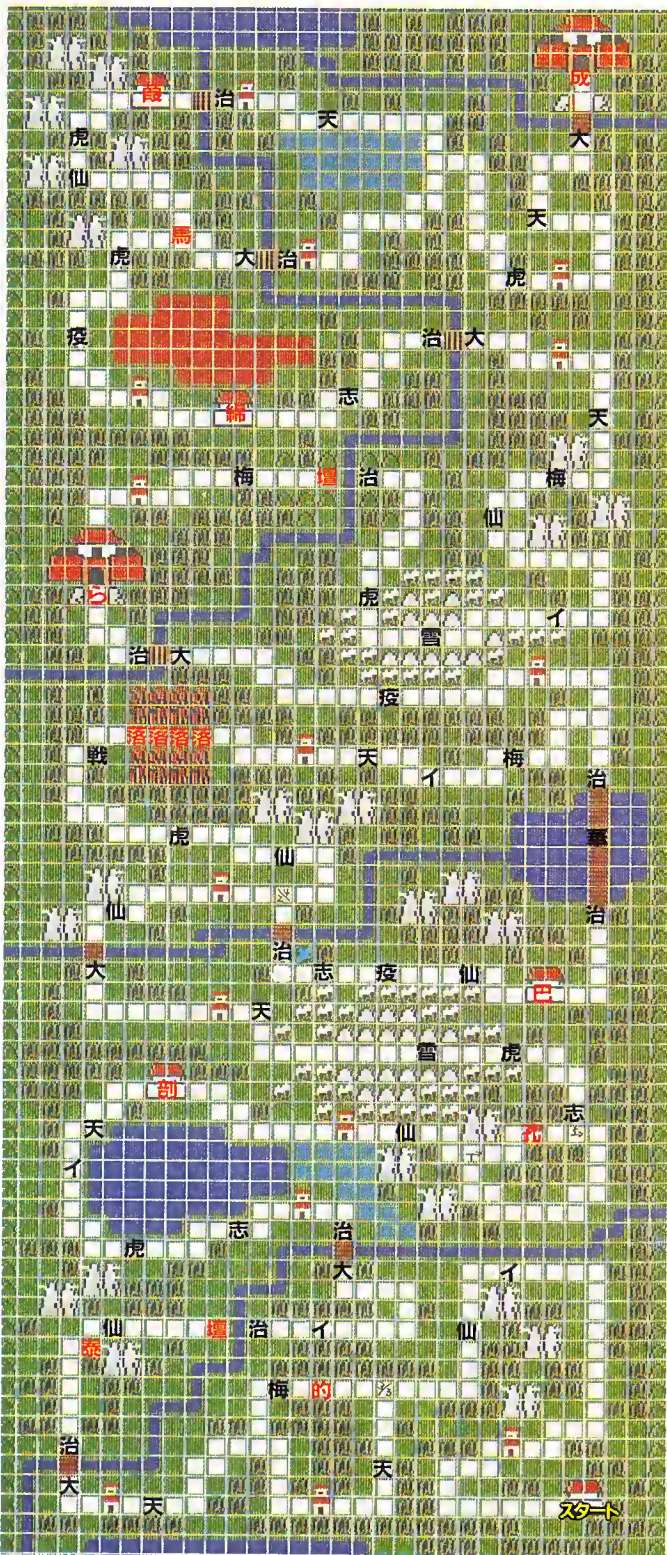
シナリオ1 イベント表

記号	名称	内容
青	青州城遠征	青州城を包囲している黄巾賊の程遠志を撃破に向かう。
鉄	鉄門峡	地公將軍張宝との戦い。
し	し水関	華雄將軍との戦い。
虎	虎牢関 (ころうかん)	呂布との戦い。貂蟬を連れていると戦わずして通過できる。また、配下に加えることもできる。
洛	洛陽	李儒との戦闘。
貂	貂蟬	王允の屋敷で停止すると現れる。いずれかのパラメータが6以上になっていると手に入る。
長	長安の大決戦	最終決戦場。李傕、郭汜、董卓との3連戦。

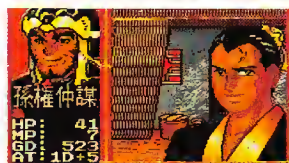
※マップ上の記号の内容はイベント表をみてください。

シナリオ2ではなかなか順調に進ませてはくれない。なぜなら、条件を満たすまで抜けられ

ないループ状のコースや、しくじると、かなり押し流される壇溪などが登場するからだ。



※マップ上の記号の内容はイベント表をみてください。



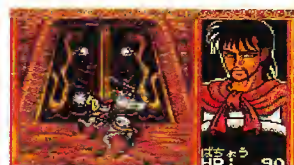
④ループ状のコースを3周すると会うことができる孔明(右)。かなり心強い武将だ

シナリオ2はコースも長く複雑になり、関門のイベントも、ぐっと増えている。壇溪はアイテムの的盧(馬)を持っていると無条件にクリアできる。的盧はMAP前半で出てくるので、アイテムの早馬や、妖術の縮地法を使って速攻でいくとよい。少し進むと泰山の麓があるが、ここは強制イベントではないので、できれば避けて通りたい。

シナリオ2最初の関門、剖水関がある。ここでの楊懷將軍はかるく倒す。関門はプレイヤーの成長度合いを表すバロメータとも考えられる。負けるようではまだまだ実力不足なのだ。次は諸葛亮孔明の家をめざす。ループ状のコースを3周すると、孔明との面会が許され、仲間にすることができる。これは有名な三顧の礼から取ったのだろう。孔明はかなり有能な武将なのでぜひとも仲間にしたい。

ループを抜けて進んでいくと、わかれ道がある。上に行くと落

鳳坡があり、武将を失う可能性があるし、多少遠回りなので、ここは下の道を進みたい。ただし下に進む確率は1/3なので、運をダイスにまかせるしかない。嚴顔將軍の守る巴城を突破して、華陀のいる長い橋を通過すると上の道と合流する。しばらく進むと、らく城がある。張任を倒し、配下になるように勧めるが、張任の意志はかたく、主君は2人いらないとのこと。しかたなく首を切り先を急ぐ。綿竹関では李嚴將軍と戦う。戦いに勝利して、こりずに配下になるように勧めてみる。今度はこっちの



④こいつが馬超だ。手強い敵だが、戦いに勝てば配下になってくれる

誠意が通じたのか、李嚴は配下になってくれた。しかし、彼の数値を見てみると、あまりたいしたことはなかった。

プレイヤーが進んでいると突然、早馬の伝令が入る。このまま進むと、はさみうちにあってしまう可能性があるとのこと。馬超の待つ段明関に向かうのであった。

シナリオ2 イベント表

記号	名称	内容
壇	* 壇溪	ダイスを振り、1、3、4、6がでれば通過できる。それ以外の目が出たときは下流にながされる。アイテムの「的盧」を持っていれば無条件に通過できる。
泰	泰山の麓	この一帯で停止すると10~30のダメージを受け、山賊との戦闘になる。
孔	*孔明の出處(しゅつところ)	ループ状のコースを3周したら諸葛亮孔明を仲間にするチャンスが与えられる。誰かが孔明を仲間にした後ならば、ただちにループを抜けることはできる。
落	落鳳坡	ここで停止すると配下の武将いすれか1人を失う。1人も部下を持っていないときは発生しない。
剖	* 剖水関	楊懷將軍との戦闘。
巴	巴城	らく城への近道。嚴顔將軍との戦闘。
ら	* らく城落城	張任將軍との戦闘。
綿	* 綿竹関	李嚴將軍との戦闘。
馬	* 馬超進撃	誰かが馬超を倒すまで、段明関へのコースをとらされる。
段	* 段明関	馬超將軍との戦闘。
成	* 成都(せいと)	最終決戦。蜀主劉璋との戦闘。
的	的盧(馬)	手に入れると、壇溪のイベントを無条件にクリアできる。

表の中の*マークは強制イベントです。

シナリオ3

三 国 鼎 立



④冀城の姜維。ゲームの序盤なので、きついかもしれないが、勝つと配下に

3つのシナリオの中で、最も長く難しいのがシナリオ3だ。

シナリオ3は4人のスタート地点がそれぞれ異なり、合流地点に最も近いのが雍州で、その次が孫堅、諸葛亮、孟獲の順になっている。分岐がかなり多く複雑なので、ゴール付近では先頭とビリとではかなり差がついているはずだ。

まずは鳳鳴山で韓徳と戦う。わかれ道があるので戦わないで進むことができるが、大ボスを倒すと人徳、知力、武力、名声の4つのパラメータがアップするので、できればつねに先頭をいくようにして、大ボスと戦ったほうがいい。また、村人たちの頼みは、できるだけうけたほ



④こいつが鉄車隊のボス越吉元帥だ。HPを残しておかないとつらい

うがいい。シナリオ3は先が長いので、最初のうちに、魅力を上げとかないと武将の登用のときにことわれ、後で困ることになってしまうからだ。

天水城で馬遵將軍を倒すと、またわかれ道になる。右に進めば崔詒將軍の守る安定城。左に進めば姜維が守る冀城がある。ここでは姜維の冀城に行ったほうが断然おトクだ(もっとも自分の意志で進めるわけではないが)。なぜなら姜維は戦いに負けた後、配下に加わってくれるからだ。

次々と関門を撃破していくと、シナリオ3のやま場、鉄車隊の



④西羌国の鉄車隊。ボスを倒すまで何度でもしつこく発生する

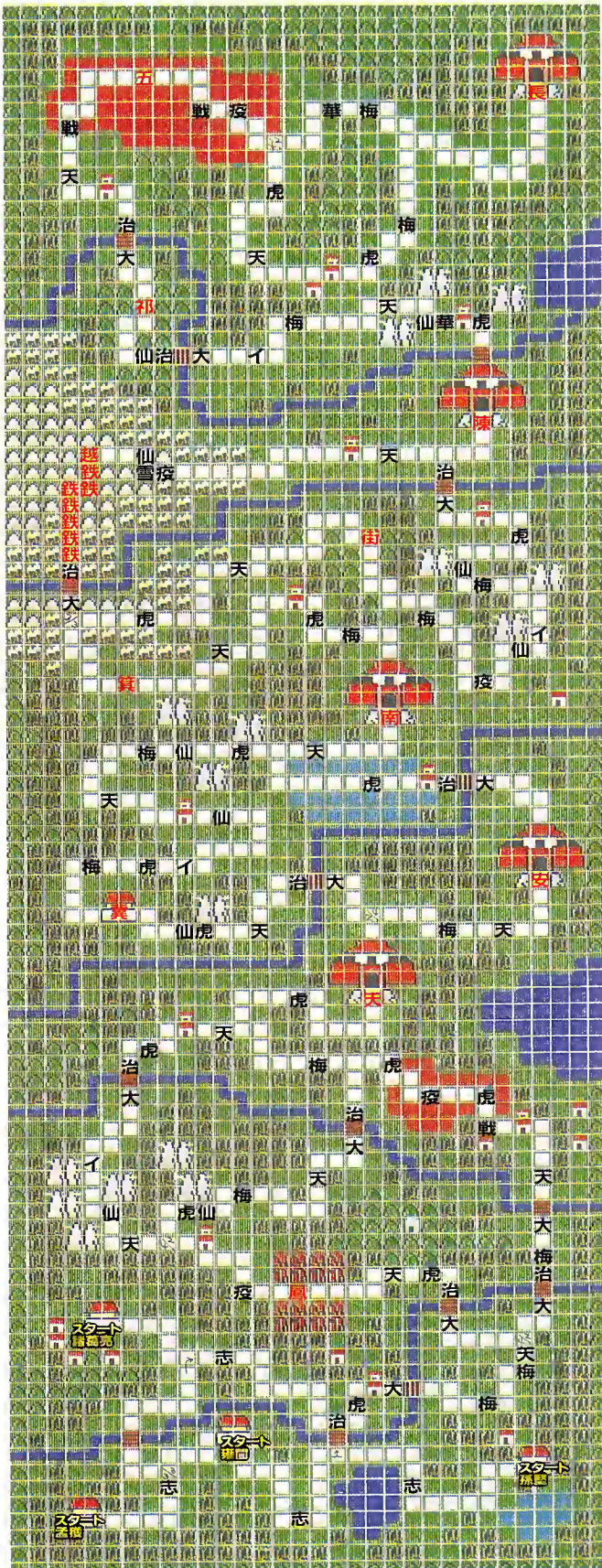
集団との戦いになる。こいつらは他の国の人間なのに、わざわざ魏の頼みで、助っ人に来たという暇なやつらだ。しかもボスの越吉元帥を倒すまで何度でも発生するというしつこいやつらだ。こいつらを倒す実力があればきっとゴールまで順調に進むことだろう。

シナリオ3

イベント表

記号	名称	内容
鳳	* 鳳鳴山の戦い	韓徳將軍との戦闘。
天	天水城	馬遵將軍との戦闘。
安	* 安定城	崔詒將軍との戦闘。
冀	* 冀城	ここで勝利すると、姜維が配下につく。
南	* 南安定	夏侯楙(かこうも)將軍との戦闘
祁	* 祁山(きざん)	張郃(ちやうこう)將軍との戦闘。
鉄	鉄車隊	越吉元帥を倒すまで、何度でも発生。
越	越吉元帥	戦闘に勝利すると、鉄車隊が発生しなくなる。
陳	* 陳倉城	郝昭(かくしょう)將軍との戦闘。
街	* 街亭	ここで止まるとターンごとに兵力が3減り、1または6が出るまで足止めを食らう。何度でも発生する
箕	* 箕谷(きこく)	曹真(そうしん)將軍との戦闘。
五	* 五丈原(ごじやうげん)	司馬懿仲達との戦闘。
長	長安	最終決戦場。司馬昭、司馬師との連続戦闘。

表の中の*マークは強制イベントです。



* マップ上の記号の内容はイベント表をみてください。

F
ファン

F
ファン

B
ボックス

春が終わったと思ったら、あっという間に夏がきてしまった。そう、夏のイベントの季節なのだ。今回はCGの募集や、各会場での『MIDORI サウルス』の演奏と、ギンギンガラギラの熱いノリだぜ！

MUSIC

あつい夏もこれで涼しく 最新GM情報

7/21 ストリートファイターII

4年前に発売された格闘アクションの続編として人気沸騰中の、「ストリートファイターII」の攻略ビデオ。作品は、最近ありがちなガイド・ビデオ的なつくりを一蹴し、天才プレイをリアルタイムに収録するという、初心にもどった構成にしている。8方向レバーと6つのボタンから繰り出される多彩な技を、プロ・ゲーマーがどのように使いこなすのか。この技を盗めば、1コイン・クリアも夢じゃない
※60分カラーステレオHi-Fi15800円。(ポニー)



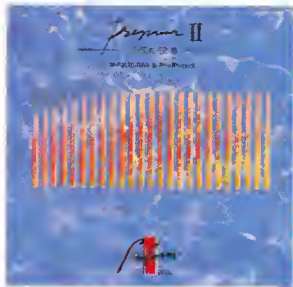
7/5 OVAイース第6巻「ジェンマの章」

不気味にそびえるダームの塔。アドルはゴバンとドギの協力を得て、いよいよ塔に侵入する。残るイースの書は魔物に捕らえられたルタの持つジェンマの書と、タルク・ファクトの持つファクトの書だ。想像を絶するトラップがアドルの前に立ちちはだかる。そして、ついにファクトの策路どおり、ミネアの町に向けて魔軍が動き始めた。それぞれの思惑とともに、物語は急展開を見せる。
※30分カラーステレオHi-Fi14500円。(キング)



7/5 プレ・プリマII

本格的なニューエイジ・ミュージックとして確立をみた、話題のコンセプト・アルバム第2弾。今回は「南の島」をイメージして制作された。前作では、冬をイメージしたしっとりとした曲を披露し、作曲家の三枝成彰氏からも「音の画集」という素敵な讃辞を得ている。今回はイメージが夏なので、多少元気なサウンドになるとのこと。しかし、アコースティックなサウンドはゆるすることなく、心にうるおいを与えてくれるものと期待している。原曲は、「イース1〜III」「サナドゥ」「ソーサリアン」「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」から採掘。
※CD3000円。(キング)



7/21 THAT'S ATARI MUSIC

今まで出なかったのが不思議だが、ついにアタリのGMアルバムが発売される。アタリ・ゲームズ社は、米国ロサンゼルスに本社をかまえるコンピュータ・ゲームの老舗メーカー。制作担当氏によれば、「アルバムの前評判は上々だが、特に25歳以上の人の反応がすこくイイ」という話だった。やはりその世代の人は、アタリのゲームで青春時代をエンジョイしたのだらう。収録ゲームは「マールマッドネス」「ランパート」「ピーターバックラット」「ピットファイター」「レース・ドライビング」。すべてオリジナルで収録。
※CD2500円。初回特典として、B2ポスターを用意。(ポニー)



7/21 パーフェクト・コレクション・ソーサリアンI

あの日本ファルコムのRPG「ソーサリアン」が、3回シリーズでアルバム化されることになった。今回は、その第1弾。CD2枚組で、1枚は3人の新進アレンジャーによる打ち込みアレンジ、もう1枚はいろいろなバリエーションを収録した。バリエーション・ディスクのほうは、ポップス風のボーカル・バージョンを3曲、チェリストの溝口肇氏によるニューエイジ・ミュージックを3曲、元WOW-WOWのキーボーディスト厚見玲衣氏によるスーパーアレンジ・バージョン、米光亮氏によるスーパーメガミックス、という内容になっている。
※CD2枚組3800円。(キング)



8/25 ロイヤル・ブラッド

光栄の新作ファンタジー・シミュレーション(ファミコン)のアルバム化。GMの作・編曲はカルト的なサウンドが持ち味のmidoriが担当。シンセサイザーなどのデジタル楽器と、バイオリンなどのアナログ楽器の融合を得意とする2人組のユニットだ。今回のアルバムでは、全編ファンタジックなサウンドを提供している。ロック調の曲も何曲もあったが、やはり魅力はネーチャリズム的なやさしさに満ちた曲の数々。ときに見せるエスニック風のフレーズが、大陸的な壮大さと幻想的な音の空間をつくり出してくれる。
※CD2900円。(発売：光栄/販売：ポリドール)



7/21 ウィザードリィ外伝！ ～女王の受難～

ゲームボーイ版「ウィザードリィ」の音楽集。ソフトとの歩調合わせでのびのびになっていたが、ようやく発売にこぎつけた。ファミコン版では羽田健太郎氏が作曲を担当していたが、今回は藤原いくろう氏が担当。藤原氏は、このアルバムでもアレンジを受け持ち、演奏にも参加している。アレンジ・バージョンは11曲収録。ほか、アスキーのゲーム・スタッフの参加を得て制作された、オリジナル・サウンド・モデルとSEコレクションも収録している。オリジナル・サウンドの全曲集がつくという特典も見逃せない。

※CD2800円、テープ2300円。

(アポロン)



7/25 ファイナル・ソルジャー

今年のハドソン全国キャラバンの公式認定ソフトに選ばれた、「ファイナルソルジャー」のアレンジ・アルバム。アレンジは、ジャズ・ピアニストの佐山雅弘氏が担当。打ち込みによるコンピュータ・プレイを最低限にとどめた、バンド・プレイが中心の作品になっている。ジャンルの的には、フュージョンとロックがほとんどなのだが、さすがにジャズっぽいサウンドがここかしこに顔をのぞかせていた。とはいえ、もう少しオリジナリティのあるサウンドならば良かったのだが……。オリジナル・サウンドも完全収録。リーズナブルな価格も魅力の1枚。

※CD1800円。(ファンハウス)



7/21 ナムコ 765MEGA-MIX

ちょっと前のナムコのヒット・ゲームを、はやりのハウス／メガ・ミックスでダンサブルにアレンジ。ナムコ・スタッフがアルバム制作に全面協力してくれたというから見モノだ。アレンジは、GMアレンジャーとして売り出し中の、フェアチャイルドの戸田誠司氏が担当。気になる収録ゲームは、「源平討魔伝」「ワンダーモモ」「ゼビウス」「ギャラガ」「バックマン」「ニューラリーX」「ディグダグ」「マッピー」「ギャブラス」「妖怪道中記」。20代前半の人にはうれしいアイテムばかりだ。でも「リフルラブル」が入っていないのがちょっと残念。

※CD、テープ2000円。(アポロン)



ゲームミュージック フェスティバル'91

まさにGM史上最大といえるイベントが、この夏開催される。ビックリするような出演バンド名を列記してみると、「カプコン／アルフライラ」「コナミ／矩形波倶楽部」「セガ／S.S.T. BAND」「データイースト／ゲーマテリック」「日本ファルコム／J. D. K. BAND」(会社名50音順)。これを夢の競演と呼ぶにふさわしいビックないイベントだ！

●開催日：7月30日・31日

●開演：午後5時

●会場：中野サンプラザ(東京)

●チケット：1DAY3000円、2DAY5000円(7月10日発売開始)

※「各社新譜情報」最後尾に補足情報を掲載。合わせて見てね。



5月のS.S.T.のコンサート風景。彼らを含め、各バンドのサウンドに期待！

各社新譜情報

★キングレコード

〈8月5日〉……●OVAイース第7巻「ファクトの章」⇒イースのオリジナル・ビデオ・アニメ。30分4500円。

〈8月21日〉……●J. D. K. BAND 2nd ⇒日本ファルコム専属バンドのソロ・アルバム第2弾。●パーフェクト・シミュレーションVOL. 3⇒アーケード版シューティング「ナイトストライカー」のビデオ。詳細未定。

●パーフェクト・シミュレーションVOL. 4⇒アーケード版アクション「ワルキューレの伝説」のビデオ。詳細未定。●(仮)ゴエモン音頭⇒三橋美智也氏の歌う、スーパーファミ版「がんばれゴエモン」の音頭。シングルCD。価格、詳細未定。

〈9月21日〉……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンII(日本ファルコム)⇒2枚組フルアレンジ・アルバム第2弾。CD3800円。

〈10月頃〉……●(仮)がんばれゴエモン⇒スーパーファミ版のGM集。フルCD。価格、詳細未定。

〈11月21日〉……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII(日本ファルコム)⇒2枚組フルアレンジ・アルバム第3弾。CD3800円。

〈10・11月頃〉……●(仮)ファルコム・ボーカル・セレクション⇒日本ファルコム作品のボーカル曲を10曲程度収録したベスト盤のアルバム。すべて新録音だが、新曲だけでなく旧曲も予定。価格、詳細未定。

★ボニー・キャンオン

〈8月21日〉……●コットン(セガ、サクセス)⇒かわい魔法使いの少女コットンを主人公とした、新作ファンタジー・シューティング。今回は音楽集だが、グラフィックがキレイなゲームなので、ビデオ化もお願いしたい。CD1500円。●サンダーゾーン(データイースト)⇒派手なグラフィックとハードな演出でせまる、新作アクション・シューティングのアルバム化。CD1500円。●ストライクファイター(セガ)⇒「G-L O C 2」というべき色合いの、新作シューティング。CD1500円。●テレビゲームの歴史(カプコン編)VOL. 2⇒「アレスの翼」「サイドアームズ」「戦いの挽歌」「ラッシュスクラッシュ」「ストリートファイター」。1986年～87年度作品を収録。VHS30分カラーステレオHi-Fi 3800円。

★ポリスター

〈9月25日〉……●ドラゴンナイト(ビデオ&LD)⇒エルフの美少女ゲームのオリジナル・アニメーション。45分カラーステレオHi-Fi17800円。

〈9・10月頃〉……●マージャンクエスト⇒タイトーの新作麻雀アーケードのアルバム化。CD2400円。

〈10・11月頃〉……●スーパーリアル麻雀PIV⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★アルファ

古代祐三氏の作品を集めてアレンジしたCDを制作中。ゲーム使用曲だけでなく、書き下ろし曲も収録予定。シンセだけでなく生楽器も使用する。

★徳間ジャパン

〈発売日未定〉……●大魔王ZARK伝説⇒J&UのPCエンジン版アクションRPG。オリジナルとアレンジを収録。作曲は中村泰士氏。

——以下は、今後アルバム化予定のゲーム。「ジノーク」(メサイヤ／メガドライブ版シューティング)、「ラングリッサー」(メサイヤ／メガドライブ版シミュレーション)、「ヘッドバスター」(メサイヤ／ゲームギア版シューティング)、「カオスワールド」(ナツメ／ファミコン版RPG)、「茶々丸バニッ」(ヒューマン／ゲームボーイ版アクション)、「エメラルド・ドラゴン」(パシオウハウス／パソコン版RPG)。

★メルダック

「忍者龍剣伝」と「双截龍」のオリジナル・ビデオ・アニメを制作中。45分カラーステレオHi-Fi。詳細未定。

★東芝EMI

〈8月7日〉……●マスター・オブ・モンスターズ⇒東芝EMIの、メガドライブ初参入シミュレーションをアルバム化。

★光栄

〈9月25日〉……●ベスト・オブ・光栄VOL. 2⇒文字どおり光栄のサウンドのベスト盤。CD2700円。

★ビクター音楽産業

9月ぐらいに1タイトル出す予定で進行している。詳細は未定だが、ナムコ作品には間違いない。

◆ゲームミュージック・フェスティバル'91補足情報

開催日によって出演バンドが違うので注意／30日(火)は、ゲーマテリック、S.S.T. BAND、J. D. K. BAND、31日(水)は、アルフライラ、矩形波倶楽部、S.S.T. BAND、それぞれの出演となる。

【チケット取り扱い】グローバルエンタープライズ03-3496-1341／チケットぴあ03-5237-9999／チケットセゾン03-5990-9999※ぴあとセゾンの扱いは1DAYのみ。

※このコーナーに対するご意見・ご感想をお聞かせください。アルバム化してほしいゲームなどでも結構です！

●「さあ応募しなさい」応募要項「官製ハガキ」以下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前、②住所(市も)、氏名・年齢・電話番号、③今日のFFBでおもしろかったコーナー、④なにかおもしろいこと、以上を明記の上、〒100東京都港区新橋4-1-10-7 TIM MSX・FAN FFBにさあ応募しなさい係まで。●また、FFBへの「意見・希望・質問」などもお寄せください。

EVENT

電遊フェスティバル

またまたイベントの季節がやってきた。勉強に遊びに忙しいことと思うが、友だちを連れて、あるいはガールフレンドを連れて、今回もぜひ参加してほしいぞ。詳しい日程は右の表をみるとして、内容を紹介します。

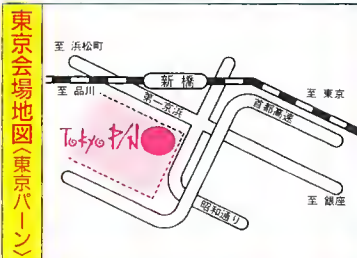
まず、新作ゲームの展示。これはいまのところ内緒。だいたい想像がつくと思うけど、なんせ新作だからね。それと自作CGの募集とプリントアウトサービス。自分で描いたCGを当日会場に持ってきてほしい。ビデオプリンターでバーンとプリントアウトしてもらえ。さらに、優秀な作品の作者にはステキなプレゼントが用意されている。前回のイベントではターボRとかもら

った人もいたから、参加しない手はないね。それから、ラジコンのレース大会もある。これも魅力たっぷりの企画だね。そうそう、また各ソフトハウスの人のステージや「MIDISALUS」の演奏もある。この秋の動向に興味がある人は、ぜひ行ってみよう。

イベント日程表

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
札幌	そうご電器 YES SAPPORO (5F イベントホール)	7月30日(火)	10:30~17:00	011-214-2850
東京	東京バーン (イベントホール)	8月19-20日(月-火)	10:10~17:00	03-5388-6086※
名古屋	栄電社テクノ名古屋 特設会場	8月6日(火)	10:00~17:00	052-581-1241
大阪	上新電機 J&Pコスモランド	8月3-4日(土-日)	10:00~18:00	06-634-3111
広島	タイイチ パソコンCITY (4F イベントホール)	8月25日(日)	10:00~17:00	082-246-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店 (5F マルコポーロ)	7月23日(火)		092-781-7131

●開催時間はすべて予定のもの。なお、※印はイベントスタッフ事務局の電話番号です。



EVENT

天使たちの午後サイン会

先月号の最新GMコーナーで紹介した「天使たちの午後」のCDの発売を記念して、CDに登場した声優さんたちのサイン会が開かれる。クミ役の山崎和佳奈さん、マリ役の小倉美貴さん、ユミコ役の嶋方淳子さんの3人が当日来てくれるという。

開催日は8月4日(日)。場所は東京池袋の東武百貨店池袋店の7階家電売り場のSOFTBOXコーナー。時間は午後2時から。そして、なんと先着400名に「くりむレモン」のROM(MS X1版)がプレゼントされる。これは特別に制作されたゲームで、どこにも売っていない。美少女ものの先駆けとな



●どこにも売っていないROM版の「くりむレモン」。先着400名にプレゼント

った「くりむレモン」のゲームと聞いただけで、ほしくなったでしょ。そういう人は会場までかけてほしい。内容などの問い合わせは03-5337-8686 SOFTBOXまで。

BOOK

コンピュータRPGの作り方

本誌のゲーム制作講座でも、先月ちょっと宣伝していたが、飯島健男氏のRPGの作り方の本が発売になった。この本では、コンピュータで作るRPGに限っているのが特徴だ。コマンドの組み方、パラメータの設定、画面表示のデザインと方法、そしてイベントの配置の仕方など、コンピュータならではの方法論が書かれている。もちろん、世界設定の仕方から、アイテムや魔法のバランス、システムの作り方に始まってモンスターや種族の話など、細かなものまでカタログ的な説明もなされている。将来、あるいは近々ゲーム・デザイナーになることを考えている人



●「コンピュータRPGの作り方」世界設定・システム編著者 飯島健男氏とバンドラボックス・マイクロデザイン出版局

にはきつと役にたつに違いない。もちろんRPGファンにも。発行/マイクロデザイン出版局、定価1900円(税込)。

PRESENT

さあ応募しなさい

今月のプレゼントは3つ。テレカにTシャツにバッジ、と貴重なモノばかり。どれにするかよく考えて応募してよね。

●もものきはうすから

①「ビーチアップ総集編」のテレカ……5名様

スカートをはねあげてニコリ笑うあの子がかわいい。使ったあとと捨てたなんてもってのほかだ。

●日本コロニアから

②「ダーク・ウォーター」のTシャツ……3名様

「大魔王シャザン」などのアニメ作品で有名なハンナ・バーベラプロダクションと、日本コロニアが協同制作

したオリジナル・ビデオの発売を記念したTシャツ。水の惑星マーを舞台に、主人公レンが自分の星を救うため13の秘宝を求めに大海に旅立つ、というお話だそうである。

●ポストエックから

③「銀河英雄伝説」のバッジ3個セット……10名様

銀英ファンには見逃せないバッジ。発売になったばかりのBOX KITを楽しんでいるうちに、さらに深く銀英の世界に誘われていくのだ。

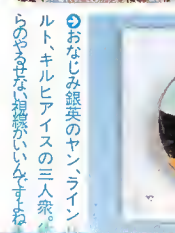
しめ切りは、7月31日。発表は9月10日発売の10月号の欄外で。応募方法は23ページ(前ページ)の欄外を参照のこと。



●夏の少女といったイメージのビーチアップ少女テレカ。もち50度数



●プレゼントはTシャツのみ。右のビデオはあくまで参考なのだ



●おなじみ銀英のヤン・ラインルト、キルヒアイスの三人衆。後ろのやうなイメージをいふすむえ

おもろい話は
おほんへ

おはなしにちわっ



●6月号ではありがとうございました。PP-Mです。それにしても100個も書いていたでしょうか。30個ほどだったと思います。ひまをもてあました郵便局の人があと70個書いたのかもしれませんが。(京都・PP-M)

それは郵便局員に対する差別とすると、戦況厳しくなるなか、敵性語として名前を「須田博」に変えられた、ロシア人の「スタルピン投手」くらいかわいそうだな。

●「スーパージョッキー」で土居まさるが司会だったころ、「奇人変人」で鼻にコーヒー牛乳を入れて左目からコーヒー、右目から牛乳を出す人が出ていましたが、その人の消息を教えてください。(富山・高橋努)

それは色のついた話だなあ。
ちなみに、その番組のタイトルは「TVジョッキー」で、飲んだのはコーヒー牛乳ではなく、ふつうの牛乳だと記憶しているが、忘れちゃならないのが土

居まさるはヘビが嫌いということと、黄色いギターと児島美ゆきの体はエッチといったところか。

●わが母校、しののめ高校の生徒会誌にのっていたものです。
かきたくねえ/されど続ける/この右手/昼夜をとわす/上下に動く
わかる人はわかると思います。(長野・山岸利恵)

このごろ1日100回くらいかかってくるエッチな電話にとてもマイっているが、片手で受話器をもって片手は上下に動いていると思われるぞ。

引田くん、いまならまだ許してやってもいいが……。

●智ちゃんとても困ってます。内科検診のとき、かならず笑ってしまうことなんです。冷たい聴診器が触れたとたん、脳裏にこんでくもらないことが浮かんできて、笑わずにいられないのです。(茨城・酒出智ちゃん)

主婦とあるがほんとうか。あくまでも智ちゃんといいはっているが。

わたしも先日たいせつな接待の最中に、突然「マンボNo.5」が流れてきたので笑いそうになってしまったぞ。会話

BABO'S わたしに きくか!?



Q バボさん、僕はいま、人生のわかれ道で2か月ほど迷っています。人生の先輩としてアドバイスをお願いします。(静岡・村木紀之)

A 民主主義の世の中に、遊びを知らないバカがいる。なにを迷っているというのだ。どうやら村木は学生でも職人でもない16歳ということらしいが、人間どんなに壁にあたっても抜け穴があるものだ。わたしが小学生のころはロックの女王スージー・アトロが

毎年のように日本に来ていたが、あんまり来るので日本に住んでいるんじゃないかと思ったが、菅原羊一と御共演のグラシェラ・スーサーに会いかけたところ目黒のパンコ屋で見かけたのと話を耳にした。ぜんぜん関係ない話だが、書きたかっただけだ。すまない。しかし村木もこの2人のようによその国へいくのもよいかも。ちがう自分になるのだ。サンリオピューロランドのケロップになるというのはどうだ。しかし悩むヒマがあるなら働け。

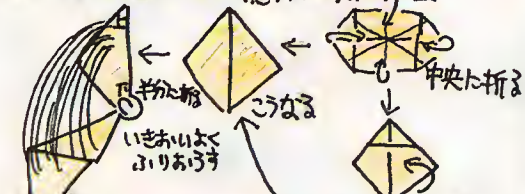
紙鉄砲講座 たは〜ん ひろ〜ん ぽ〜ん!!

やり方 ①まず、長方形の紙を用意する(4cm×6cmなどでも可)

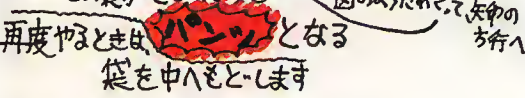
②そして、タテヨコ半分に折り、図のように折る



③図のように折る



④図のように折る



再度やるとは、破損します

注意……何度やると破損します
鉄砲と同じ音で、壁や、ガラスの窓、事務所の前でやると、命の危険は高いといえます

イラスト講座

●千葉真一・へべれけ・青作たことがあったのでこれを見て挑戦してみたが、本来簡単なものが、ヒジョーに解りにくい。15分かつた。3次のものも平面で表現する手法を身につけるように。4色刷りをやるならフミヤマ

のあいだの沈黙に絶妙にスリこんでくる「ウーツ」はきくぞ。

●バボは泉原人だ。(北海道・藤浦康也)
ということはわたしも佐良直美の髪型にしないでほしいと見た。

●「ボンキッキ」の国際化が目立つなか、先日の「にこにこぶん」では、ポロリが「3歳からでは遅すぎる」という知能テストで成績がよかったので、賞品の英会話セットをもらっていた。ところで、高校近くの「井当こけし」のシャッターにはしっかりとスプレーで、「でんどうこけし」と書かれている。(東京・菅原竜治)

菅原は、いつボンキッキやにここに

ぶんを見ているのだろうか。

ところで、旅行の土産に「こけし」などを買ってくる人がいるが、あれはじつに迷惑だ。

●Mフェスで北根城をたらしこんでテレカをもらったが変なイラストでがっかりした。(北海道・Julius山口)

おまえのような人間を恩知らずというのだ。

しかし、わたしもほしくないぞ。

●ボンテアックのファイアーバードを買いました。ナイトライダーの気分です。最高です。(大分・中野祥司)

まさか話しかけてないだろうな。それではまた。バボだった。



●大阪府・J・PANDA「文字だけ音読するでもなんでもないが、これもエロログ路線といえるのだろうか。3コマ目と4コマ目の間の出来事は作者の想像力を喚起するだろうが、リアルな筋肉にスケベ心を消し飛ばさず(フミヤマ)」

「編集内容」おほんへはつねに次のような投稿を待っています。しめ切らな。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビの中で……偶然撞つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。②バボ(保)さん(住)所は93ページの掲示板参照。③美しい絵や、感動するほど難解なコママンガなど、胸を打ち頭を破壊させるバガキアート。④「フミヤマ」保まで、胸を打ち頭を破壊させるバガキアート。⑤「特典」①、②はとくに功績のあったバガキに、③、④は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。

オリジナル合成音を作りたい人に

BASIC ヒカニック

#26 FM音源の音色合成をめぐって

前回に引き続き、今回もFM音源について。魅惑の音色作りの仕組みから、音色データの構造を探り、音色の視覚化に挑戦してみた。

*1 FM Frequency Modulation (フリークエンシー・モジュレーション: 周波数変調) の略。ことばはむずかしいが、音の場合、音の高さを微妙に揺れ動かすことになる。揺れがゆっくりしている場合は、ビブラートになるが、それが高速になると、波形そのものが変質し、新しい音色に変化していく。ちなみに、このFM合成方式を発明したのは、アメリカのジョン・チョウニング博士。

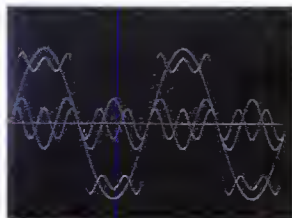
*2 ジョセフ・フーリエ Joseph Fourier 19世紀フランスの数学者・物理学者。数学的にいうとすべての周期的関数は、サイン関数の組み合わせに変換できることを証明した。この変換のことをフーリエ変換という。ちなみに、人間の三半規管は、音をフーリエ変換しているらしい。

*3 蟹のカノン フリードリッヒ大王に与えられた主題をもとにした、J.S. バッハ「音楽の掬げもの」に収められているカノン。一般に、主題を述から演奏していくカノンを「蟹カノン」というらしい。このあたりの話についてくわしくは、「ゲーデル、エッシャー、バッハ」あるいは不思議の環 (R・ホフスタッター著/白揚社) にコンピュータや数学の話とおりまぜながら書かれている。

*4 OPLL ヤマハの開発したFM音源チップでMSX-MUSICに採用されているもの。

FM音源の音色はどこから来たのか

そもそもFM*1音源とは、なんなのか。ラジオのFMとFM音源は、直接の関係はないが、この2つのFMは、どちらもFrequency Modulationの略で、日本語に訳せば「周波数変調」。ある意味で、おなじ方式



④サイン関数が合成されて大きな方形波に

なのだ。

周波数とは、周期的な振動が1秒間にくりかえされる数のことで、単位はヘルツ(Hz)。

音叉の音は、基準音のラ(A)で、周波数は440ヘルツ、これは、音叉が1秒間に440回振動することを意味する。だから、音叉のまわりの空気も440ヘルツで振動し、空気を介してラの音がまわりに広がっていく。

この周波数を時間的に細かく変化させるとさまざまな音色が出てくる、というのがFM音源の考え方のなだ。

■サイン波の合成

音色の母は、波形である。

さまざまな音はさまざまな特徴のある波形を持っている。波形はすなわち音源となるものの振動のパターンだ。極端な話、オシロスコープで見られるような波形とまったくおなじパターンでなにかを震えさせることができれば、そこからはバイオリンやフルートやハーブの音などあらゆる音が出てくることになる。しかし、現実にはそんなことは無理だ。

ところが、どんな複雑な波形

リスト1: サイン波を合成して方形波を作る

```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN 7:DEFINT A-X
20 D#=ATN(1)*4/128:V=80:SY=100
30 LINE (511,100)-(0,100),8
40 FOR X=1 TO 511:Y=0
50 FOR I=0 TO 2:P=2*I+1:Z=V/P*SIN(X*D#*P):PSET(X,SY-Z),4:Y=Y+Z:NEXT
60 PSET(X,SY-Y):NEXT
70 GOTO 70
```

リスト1のプログラム解説

●行50が重要。変数Zは、中心線(Y座標100の水平線)からの距離をドットで表し、それぞれの単純なサイン波の振幅(強さ)を表す。1のループのなかで、毎回、大中小の3つのサイン波をたどるドットをかくのに使われつつ、合成波をかくための変数Yに次々に加えられていく。

※今回の記事のプログラムを実行するには、MSX2(VRAM128K)以降でMSX-MUSIC(またはMSX-AUDIO)が必要です。

リスト2：音色を重ねてバッハを演奏してみる

```

10 CLEAR 700:CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
20 CALL TEMPER(4):DEFINT A-Z
30 AS$="{CE-}{GA-}{<B&BR>G&}{GG-&G-F&}{FE
&EE-&}{E-DD-C}{<BG>CF}{E-D}{CE-}{GFG>C<G
E-DE-}{FGA-B->C<E-FG}{A-DE-FGFE-D}{E-FGA
-B-A-GF}{GA-B->CD<B-A-G}{AB>CDE-C<BA}{B
>CDE-FD<G>D}{CDE-FE-DC<B}{<}<C<GE-C}"
40 L=LEN(AS$):FOR I=1 TO L:C$=MID$(AS$,L+1
-I,1):C=ASC(C$):IF C>64 AND C<83 OR C=38
THEN B$=B$+C$:NEXT ELSE IF C=45 THEN B$
=B$+MID$(AS$,L-I,1)+C$:I=I+1:NEXT ELSE B$
=B$+CHR$(C+2*SGN(124-C)*SGN(61-C)*SGN(10
0-C)):NEXT
50 TS$="T144L1":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$:PLA
Y#2,"05@14V15","04@14V8","05@14V12","04@
2V8","03@10V15"
60 PLAY#2,AS$,AS$,B$,B$,AS$
70 SWAP AS$,B$:GOTO 60

```

確認用データ 10>hj40 20>Gk30 30>wJB6 40>s1s6
 使い方は71ページ 50>Div0 60>0I20 70>6C10

参考楽譜：バッハ『蟹のカノン』



リスト2のプログラム解説

●行10：5チャンネルのFM音をセット。●行20：なんとなく、音律にヴェルクマイスター(別)を採用。●行30：上の楽譜をふつうに見たMML。音の長さの指定をせずに「{」だけを使っているのは、左右どちらから見ても1つの音の長さがおなじになるようにするため。●行40：A♭に入っているMMLを完全に逆の順序に並べてB♭に入れる。「{」や「<」は逆向きのものに置き

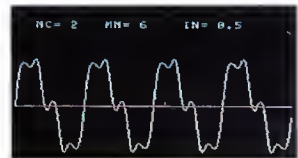
換える必要があるためいくつかのF文がある。B♭は、上の楽譜をお尻から見ていったメロディになる。●行50：各チャンネルの初期設定。第1～第3チャンネルにハーブシコードを使い、第1、第3は1オクターブ高く設定。第4にピアノ2、第5にオクターブ低いギターを設定。●行60～行70：A♭、B♭の内容を交換しながら、なんでも演奏。

も、基準となる周波数と、その整数倍の周波数のサイン波に分解できる(と、ジョセフ・フーリエ*がいった)。逆にいえば、あらゆる波形は、複数のサイン波で合成できることになる。

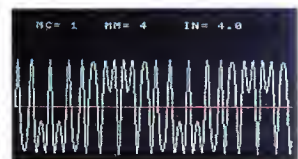
その理論をちょっと実感するためのものが左ページのリスト1だ。リスト1を実行すると、青い点で大小のサイン波が描かれ、それらを単純に重ね合わせただけの波形を白い点で描く。この白い点の波形は、方形波といい、クラリネットなどに近い



●リスト1に近い効果を出してみた



●モジュレータのマルチプルを大きくすると



●変調指数を大きくするとこんなに複雑に

音色になるはずだ。

サイン波を人工的に出すのはかんたんなので、このフーリエの理論を応用すれば、さまざまな音色を作り出すことができることになるわけだ。

単純に音色を重ねあわせるだけでもけっこう奥深い響きが出る。リスト2は、16小節の楽譜を頭から演奏するラインと、お尻から演奏するラインが二重奏になっているというバッハの回文21面相的な『蟹のカノン』*3(前回のモーツァルトの冗談と近いノリ)を音の重ね合わせで演奏してみたものだ。

■2つのオペレータ

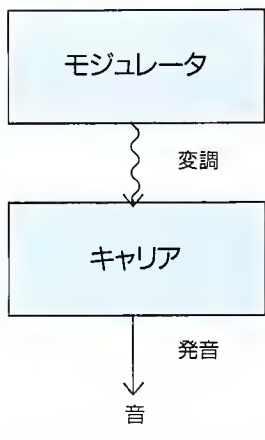
こうした単純な重ね合わせを

足し算とすると、FM方式の音色合成は、ダイナミックな計算のイメージだ。

MSX-MUSICに使われているLSI(OPLL*)のなかにはサイン波を発生する、性格の異なるオペレータが2つ直列にならび(図1)、ダイナミックな波形を作り出している。モジュレータはキャリアの周波数を揺さぶりつづけていて、これが周波数変調(FM)なのだ。

リスト3は周波数変調によって波形がどう変わるかをシミュレートしたものだ。行80の、サイン関数のなかに入りこんでいるサイン関数が図1のモジュレータに相当する。

■図1 FM音源 LSI「OPLL」の基本構造



リスト3：FM合成のシミュレーション

```

10 COLOR 15,0,0:SCREEN 5
20 OPEN "GRP:" AS #1:DIM M(15):FOR I=1 TO 10:M(I)=I:NEXT:M(0)=.5:M(11)=10:M(12)=12:M(13)=12:M(14)=15:M(15)=15:P#=4*ATN(1):SY=100:SW=4/256*P#:A=50
30 MC=1:MM=2:IN=1.2 'MULTIPLE & INDEX
40 FC=SW*M(MC):FM=SW*M(MM)
50 DRAW"BM20,10":PRINT#1,USING"MC=## M M=## IN=##.##":M(MC);M(MM);IN
60 LINE (255,100)-(0,100),7
70 FOR T=0 TO 255
80 F=A*SIN(FC*T+IN*SIN(FM*T))
90 LINE -(T,SY-F),15-C*2
100 NEXT
110 C=(C+1) MOD 7:GOTO 60

```

リスト3のプログラム解説

●行20：配列設定は、OPLLに使われる「マルチプル」というパラメータの変換テーブル。マルチプルとは、基準周波数に対する倍率(それはかならずしも音程を意味しない)のこと。●行30：MCは、キャリアのマルチプル、MMは、モジュレータのマルチプル。INは、変調指数というパラメータで、モジュレータの作用の大きさを表す。この3つの変数をいろいろ変えてやってみたのが左の写真。この大幅な変化こそが、FM音源のFM音源たるゆえん。●行80：内側のサイン関数がモジュレータで外側のサイン関数がキャリア。

■図3の項目説明

音色データは基本的に4×4、つまり、DIM A%(3, 3)で宣言される配列を使用した(整数宣言していない場合はかならず「%」が必要)。

①音色名 1つの配列要素にキャラクターコードが2字ぶんずつ計8文字が入る。

②ボイス移調 トランスポーズ(TRANSPOSE)。その音色だけに適用される移調。10進数にして250が半音に相当する。

③フィードバック モジュレータがモジュレータ自身を変調する割合。0~15までだがビット0は意味がない。

④KSL、TL この2バイトの上位2ビットがレベルキースケール(KSL)で、音程があがるほど出力レベルが下がる傾向を設定する。残りの14ビットがTL(トータルレベル)。TLは、モジュレータのみ有効で、数値が大きいくほど最大レベルが低くなる。

⑤AM PM EG KSR 各1ビットずつ。AM、PMはそれぞれトレモロ、ビブラートのオン/オフ(1でオン)。EGは0で減衰音、1で持続音。KSRは音程があがるほどエンベロープの変化が速くなる傾向の設定。

⑥マルチプル 基本周波数に対する倍率。前ページのリスト3行20を参照。

⑦エンベロープパターン SLは小さいほどレベルが高く、RR、AR、DRもそれぞれ数値が小さいほど時間が長い。ただし、RR以降が0の場合は「変化しない」という意味になるので、ARを0にするとまったく変化しなくなる。また持続音に設定されたキャリアのRRを0にすると、音が鳴りやまなくなる。

リスト4のプログラム解説

●行10: FM音源のプログラムでは、かならずCALL MUSICを最初に持ってくる。この命令には「CLEAR」の機能も含まれているため、この命令のまゝに設定した変数や配列宣言などはみんなもとにもどってしまうので注意。また、音色データを入れる配列Aは、かならず、整数型で4×4以上(または16以上)であること。

●行20: 音色名(行60のデータ。なくてもいい)の配列への読みこみ。この行は「READ A\$」だけを残し、あとは入力しなくてもかまわない。

●行30: 行70~行90のデータ読みこみ。●行40、50: 配列のデータをユーザー用音色番号63にコピーして鳴らす。

リスト4: 世界一イージーな音色合成エディタ

```
10 CALL MUSIC:DEFINT A-Z:DIM A(3,3)
20 READ A$:FOR M=0 TO 3:A(M,0)=ASC(MID$(A$,2*M+1,1))+ASC(MID$(A$,2*M+2,1))*256:NEXT
30 FOR M=1 TO 3:FOR N=0 TO 3:READ A$:A(N,M)=VAL("&H"+A$):NEXT NEXT
40 CALL VOICECOPY(A,63)
50 PLAY#2,"a63v1504a1"
60 DATA Piano 2 : 'TONE NAME
70 DATA 0C00,0008,0000,0: 'TRPS,FB
80 DATA 0F30,10D9,0030,0: 'MODULATOR
90 DATA 0010,F3B2,0000,0: 'CARRIER
```

【使い方】図3を参考に、行60~行90のデータを変更し、RUNするとオリジナル音が鳴る。とりあえず@1のピアノ2のデータを入れておいた。

PSGより複雑なエンベロープ

MSX-MUSIC(OPLL)では、キャリア(オペレータ1)が出すサイン波に、モジュレータ(オペレータ0)がサイン波で周波数変調をかけ、その結果、複雑な波形を生み出し、音色を合成している。

しかし、波形は音色の母にしすぎない。じつは、音色には父もいるのである。

音色の父は、エンベロープという。PSGをあるていどやったことのある人なら、エンベロープということばにはなじみがあるだろう。例の「音量の時間的変化」というやつである。

PSGでは、8種類のエンベロープパターンしかなかったが、MSX-MUSICのエンベロープは、きわめて複雑に変化に富んでいるうえに、モジュレータ用とキャリア用にべつべつのエンベロープがある。

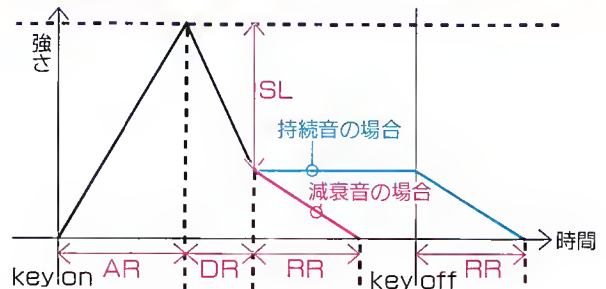
MSX-MUSICのエンベロープは、おもに4つのパラメータと、1つのスイッチで決定される。モジュレータにのみ、もう1つ全体の大きさを制限するパラメータもある。

4つのパラメータとは、頭文字を取って「ADSR」と呼ばれ、次のような意味を持つ。

1. AR(Attack Rate: アタックレイト) キーオン(発音開始)から、最大レベル(キャリアの場合は最大音量に相当する)に達するまでの時間計算用パラメータ

2. DR(Decay Rate: デ

■図2 OPLLで使われているエンベロープ



AR=アタックレイト DR=ディケイト RR=リリースレイト SL=サスティンレベル
key on(キーオン)=発音開始 key off(キーオフ)=発音終了

キーオン、キーオフという表現には少しとまどうかもしれないが、音を出す、止めるを、鍵盤になぞらえていっているだけなのだ。この表現は通常使われているので覚えておこう。

キャリアのエンベロープの「強さ」は音量、モジュレータのエンベロープの「強さ」は変調量。変調量という概念はピンと来ないだろうが、音色変化の派手さといったところか。

イクイレイト) 最大レベルからサスティンレベルに達するまでの時間計算用パラメータ

3. SL(Sustain Level: サスティンレベル) 持続音タイプの場合は、キーオフ(発音終了)まで保持するレベル、減衰音タイプの場合は、DRからRRへの変化点のレベル。持続音が減衰音かは、図3の⑤中にあるEGというビットで決まる

4. RR(Release Rate: リリースレイト) サスティンレベルから減衰して0レベルに達するまでの時間計算用パラメータ。持続音の場合はキーオフから、減衰音の場合はサスティンレベルに達してすぐ。

このほかに、モジュレータにはTL(Total Level)というパラメータがあり、モジュ

ータの最大レベルを決めている。

また、SLの項で述べたように、図3の⑤のEGが持続音と減衰音の2種類を区別している。

エンベロープは、以上のパラメータだけで決まる。

リスト5は、MSX-MUSICの合成音色で設定されているエンベロープおよび各設定データを見るためのものだ。とりあえず、これで合成音色のようすを調べ、そのデータに手を加えながらイージーエディタ(リスト4)でオリジナル音を作ってみよう。できあがったら、またリスト5の行420~450に移して、エンベロープのようすなどを観察すると、だんだん音作りのコツがわかってくる。

エンベロープ以外は、マルチプルが重要なパラメータだ。

■図3 リスト4のデータ構造

※各桁はすべて0~Fの16進数になっている。



※各項目の意味は傍註参照。

リスト5：MSX-MUSIC内蔵の合成音色を見学する

```

10 '●●● FIRST SETTING
20 CALL MUSIC:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINT A-Z:
DIM A(3,3),D$(3,3),N$(1),NG(14),PR(4)
30 DEFFNP(N,M,L)=VAL("&H"+MID$(RIGHT$(N,
000)+HEX$(A(N,M)),4),L,1)):PS#=1.5:DEFFNR
(I)=70*(2/PS#)^-PR(I):DEFUSR=342
40 FOR I=1 TO 14:READ NG(I):NEXT:DATA 2,
3,4,5,6,9,10,12,14,16,23,24,33,48
50 H=95:L=5:KO=10:KF=190:N$(0)="モシユレータ"
:N$(1)="キャリア":LG#=LOG(10)/20/PS#
60 '●●● INPUT
70 COLOR 15,14,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOF
F:A=USR(0):INPUT"TONE NUMBER";TN#
80 IF TN#>0 AND TN#<64 THEN TN=TN#:FOR I
=1 TO 14:IF TN<>NG(I) THEN NEXT:GOTO 100
90 BEEP:GOTO 70
100 IF TN=63 THEN GOSUB 380:CALL VOICECO
PY(A,063) ELSE CALL VOICECOPY(0TN,A)
110 FOR M=0 TO 3:FOR N=0 TO 1:D$(N,M)=RI
GHT$(N,000)+HEX$(A(N,M)),4):NEXT:NEXT
120 TR$="トランスポーズ"+D$(0,1):FB$="フィートハ
ック="+MID$(D$(1,1),4)
130 TN$=STR$(TN)+"=":FOR I=0 TO 3:CH$=RI
GHT$(N,000)+HEX$(A(I,0)),4):TN$=TN$+CHR$(
VAL("&H"+MID$(CH$,3,2)))+CHR$(VAL("&H"+M
ID$(CH$,1,2))):NEXT
140 '●●● BASIC LINES & TONE NAME
150 SCREEN 5
160 LINE(KO,0)-(KO,H*2),8
170 LINE(KF,0)-(KF,H*2),7
180 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:LINE(0,H*(
J+1-I)+L*I)-STEP(255,0),I+1:NEXT:NEXT
190 DRAW"BM12,193":PRINT#1,TN$
200 '●●● DRAWING & PLAYING(440Hz)
210 FOR OP=0 TO 1:FL=H-L:GOSUB 330
220 IF PR(3)=0 THEN 290 '● PR(3)=AR
230 LINE (KO,H+H*OP)-STEP(AR,-FL)
240 IF PR(4)=0 THEN LINE -STEP(KF-(KO+AR
),0):SL=0:RR=EG*RR:GOTO 260 '● PR(4)=DR
250 LINE -STEP(DR,SL):IF EG THEN LINE -S
TEP(KF-(KO+AR+DR),0)
260 DRAW"C9M+8,-6M-3,-2M-5,8" '● MARK
270 IF PR(2)=0 THEN LINE -STEP(255-(KO+A
R+DR),0):GOTO 290 '● PR(2)=RR

```

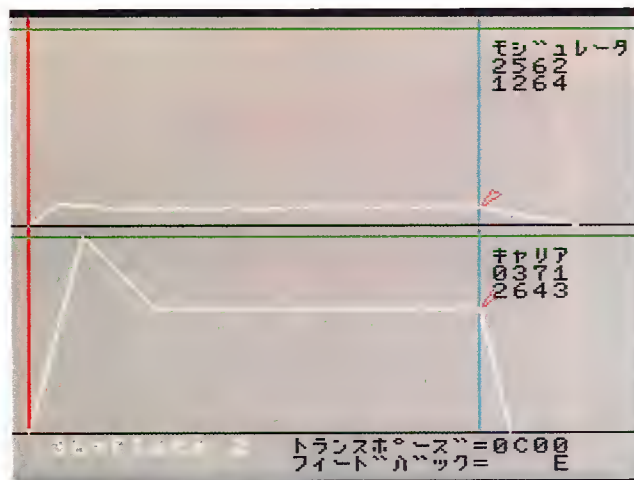
```

280 LINE -STEP(RR,FL-SL)
290 NEXT
300 COLOR 1,0:FOR OP=0 TO 1:PSET(196,11+
H*OP),0,TPSET:PRINT #1,N$(OP):FOR N=0 TO
1:DRAW"BM+196,0":PRINT #1,D$(N,OP+2):NE
XT:NEXT:DRAW"BM116,193":PRINT #1,TR$:DRA
W"BM116,201":PRINT #1,FB$:COLOR 15,14
310 PLAY#2,"@=TN;V1504L1A"
320 IF STRIG(0) THEN 70 ELSE 320
330 '●●● PARAMETER READING SUB
340 M=OP+2:FOR I=1 TO 4:PR(I)=FNP(1,M,I)
:NEXT:AR=FNR(3):DR=FNR(4):RR=FNR(2):EG=S
GN(FNP(0,M,3) AND 2)
350 IF OP=0 THEN TL=(FNP(0,2,1)*16+FNP(0
,2,2)) AND 63:FL=FL*EXP(-TL*.75*LG#)
360 SL=FL*(1-EXP(-PR(1)*3*LG#))
370 RETURN
380 '●●● ORIGINAL TONE DATA SETTING
390 RESTORE 420
400 READ A$:A$=LEFT$(A$+SPACES(8),8):FOR
M=0 TO 3:A(M,0)=ASC(MID$(A$,2*M+1,1))+A
SC(MID$(A$,2*M+2,1))*256:NEXT
410 FOR M=1 TO 3:FOR N=0 TO 3:READ A$:A(
N,M)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
420 DATA BASIC : 'TONE NAME
430 DATA 0000,0000,0000,0: 'TRPS,FB
440 DATA 0000,0000,0000,0: 'MODULATOR
450 DATA 0021,01F0,0000,0: 'CARRIER
460 RETURN

```

確認用データ 使い方は71ページ

10>Ce40	20>d1R0	30>bXl1	40>Nt00
50>1r51	60>M120	70>LiN0	80>HRe0
90>HM00	100>vFV0	110>pXX0	120>0ej0
130>gmX2	140>aL80	150>R500	160>PP30
170>qM30	180>Vtf0	190>L230	200>YP90
210>eK60	220>in80	230>0180	240>6Sm0
250>ehL0	260>jdA0	270>OsW0	280>rL20
290>B200	300>7Tu2	310>FA30	320>RE30
330>fD80	340>qjM1	350>Cns0	360>LM90
370>M200	380>jHB0	390>7F00	400>bdS1
410>MgQ0	420>pN90	430>1k80	440>cKA0
450>Uv80	460>M200		



●鳴り方とエンベロープの形を比べてみよう。画面の左から右までは2、3秒の時間的変化に相当するので、最初はキャリアを中心に注意深く視聴するとエンベロープがわかってくる

リスト5の使い方

【音色番号入力】実行すると、背景が灰色に変わり、「TONE NUMBER」と聞いてくるので、音色番号を入力してリターンキーを押す。【入力可能な番号】ただし、「合成音色」と呼ばれる、1、7、8、11、13、15、17～22、25～32、34～47、49～63のみ受け付ける(つまり、音色一覧表で*がついた15音は入力できない)。【オリジナル音色を見る】63を入力した場合は、行420～450のデータによ

る音色になる。行420のデータ(8文字以内)が音色名になる。【表示】音色番号の入力が終わると、画面上部にモジュレータのエンベロープパターン、画面下部にキャリアのエンベロープパターン、その下に音色名を表示し、その音色を「O4A1」で鳴らす。演奏は行310のPLAY文による。【リトライ】スペースキーで最初から。このあと、ただリターンキーを押すと直前の音色になる。

画面の見方

●画面上部がモジュレータのエンベロープパターン、下部がキャリアのエンベロープパターン。●左から右へ時間の流れ、下から上へそれぞれのレベル(モジュレータは変調量、キャリアは音量)。●パターン途中にあ

る赤い三角形はRR(リリースレイト)の始まりを表す。また、SL(サスティンレベル)の位置でもある。●画面最下行に表示される音色名は、それぞれ合成音色データ中にある正式なラベル。●画面右のオペレータの下にはそれぞれ図3の④～⑦とそのままだ表示している。

※リスト5では、表示上わかりやすいように実際の比率をわずかに歪めている。行30のPS#の値が歪み率で、PS#=1のときに実際の比率になる。

MSX

でパソコン通信
したい人のページ
——第8回

パソコン通信

はじめ
の一步

パソコン通信の楽しさを伝えようとしてきたこのコーナーも
ついに最終回。最後は参加しておもしろく、しかもキミでも
ホストになることができる「草ネット」に行ってみよう！



草ネットに入ってみよう 最終回

●ネットワーク用語集

*1 草ネット

多くの草ネットは1回線で、1人がアクセスしている間は、シスオペ以外ネットに入れない状態(BUSY)になる。このため人気のある草ネットには、何十回電話をかけてもアクセスできない事態がおこる。1回のアクセス時間を制限しているネットもあるが、アクセス時間は短くさせることがエチケットであるし、また電話料金の節約にもなる。

*2 ゲートウェイサービス

あるネットから、別のネットやデータベースの機能を使えるサービス。大手ネットには、海外のデータベースに国際電話回線を使うよりも安くアクセスできるものがあり、ビジネスや学術研究に利用されている。

*3 4つの基本的な機能

多くのネットは、この4つの要素をすべて持っているが、なかにはメールを交換するだけのネットや、フリーウェアを流通させるためのネットなど特殊なシステムも存在する。

*4 ゲストアクセス

はじめてそのネットにアクセスした人が、ホストが発行する仮のIDやパスワードで、ネットを見学すること。気に入った場合には、名前や住所を申告し、正式のIDをもらう。

*5 アクティブユーザー

ネットに数多くアクセスし、書きこみやフリーウェアのアップロードなどを積極的にする人のこと。このタイプが多いネットは盛り上がる。反対に読むだけで書きこみをしない人をROM(Read Only Member)、フリーウェアのダウンロードだけが目的の人をDOM(Down Only Member)などと呼び、あまり歓迎されない。

草ネットには パソコン通信の基本がある

草ネットは個人レベルで運営されているネットのことで、ほとんどは電話回線が1回線から数回線の小規模なものだ。したがって大手のネットのようなオンライン・ショッピングやデータベース、海外ネットへのゲートウェイサービスなどの機能がそろっているわけではない。

しかし、パソコン通信のボード、チャット、メール、フリーウェアの保存の4つの基本的な機能を考えると、それ自体は書きこみやフリーウェアの数の差をのぞけば大手のものと同程度変わらないものだ。

また、草ネットは、シスオペやメンバーの趣味や興味が強く

反映され、あるネットはゲームの情報が強い、あるネットは音楽の話が盛ん、あるネットはMSXユーザーが多いなど個性豊かで、これもネットの基本となる密接な情報交換がされている。つまり草ネットは、パソコン通信の楽しさの基本をシンプルにまとめたものといえるだろう。

草ネットに参加するにはどうするの？

草ネットに参加するには、まず、アクセスするネットを探さなければならない。

いちばんかんたんで確実なのは、通信をやっている友達に紹介してもらうこと。これならアクセス以前にネットの内容や雰囲気わかる利点もある。

また、雑誌やBBS電話帳などに紹介されているネットから選ぶのもいいだろう。

ネットが見つかったら、試みにアクセスしてみよう。多くのネットはゲストアクセス用のIDやパスワードがある。参加できるコーナーが限定されていたり、書きこみができないなどの制限がある場合が多いが、ネットの雰囲気はわかるだろう。

もしこのとき、自分には高度すぎるほど専門的な内容のネットや、話題の中心になる年齢層が自分と大きく差があるような

ネットだったらやめておこう。自分にあったネットに入るのが草ネットを楽しむ基本だ。

自分にあうネットを見つけたら正式に入会する。入会の方法は大きくわけて2つある。1つはオンラインサインアップやメールを使ってネットのなかで会

員登録する方法。もうひとつはシスオペあてに郵便で入会申し込みをする方法だ。入会が認められたら正式のIDが発行され、ネットや郵便で教えてくれる。

さあ、これで草ネットワークの誕生だ。アクティブユーザーを目指してがんばってほしい。

ある草ネットの入会案内

現在Melt Down BBSでは、新規に会員を募集しています。ゲストで見学して参加したいと思ったらIDの申請をしてください。必要事項は以下の通り

【IDの申請に必要な内容】(1つでも欠けると無効です)
・希望するパスワード
・希望する性別
・住所(〒も)および電話番号
・希望するハンドル名
・当BBSでやりたいこと
・本名(カナ)と(漢字)
・趣味
・誕生日
・主にアクセスしているNET

入会制限 : ROM専門の方と当BBSに馴染めない方はご遠慮ください
: 将来的にESCシーケンス(MSD)が利用できる方がいいかもしれません
入会金会費 : 無料です。ありません。はい
入会方法 : 必要事項をSysOpへ郵送してください
接続時間 00:02:00 バッテリ残量 21.0% 4

①入会方法などは、ボードに書かれていることが多い(Melt Down BBSより)

私はこうして 草ネットしてます！

Mファンとその兄弟の各雑誌編集部で草ネットワークに、どんなふうにネットを楽しんでいるかを聞いてみた。

●Mファン くら〜りん たぶん、ネットワークの80%ぐらいは、草ネットしか行っていないんじゃないかなあ。

というのは、Mファンのくら〜りん。気楽に書きこめた草ネットがなくなってしまい、それならと自分でホストを開局した、根っからの草ネット派だ。80%とは、彼のネットのアンケートから推察した数だそう。

くら〜りん同様に、草ネットのシスオペをやっているのが、テクノポリスのふぐも。

●テクノポリス 友達いっぱいふぐも くるし、知らん人もくるし。お金もかかんないから(笑) 楽しいですよ。

と、シスオペの楽しさを語ってくれた。ホストは着信を受けるだけだから、電話代はあまりかからない。ちなみに以前はMSX2+でホストを運営していた。ふぐものネットに参加しているテクノポリスのゴン太くんは、はじめるまえはお金がすごくか

かるだろうなあと思っていた。

●テクノポリス ゴン太くん 最初はなんでもかわけわかんなくて恐かった。へまするとホストが爆発するんじゃないかなあとかね(笑)。

彼に中古モデムを3千円でゆずったファミマのSHOCK。

●ファミマ SHOCK 草ネットは、ていねいに返事を書いてくれる人が多いからね。いいですよ。と草ネットの親密さを語った。

●Mファン RANDY



基本的には大手利用者だけど草ネットには

と、MファンのRANDY。草ネットはのそぎに行く程度だがおもしろさはわかるという。最後に私でじなしはという、

●Mファン てじなし



最初に入った草ネットは高校生ばかりでぜんぜん話題について行けませんでした。ネットは慎重に選びましょう。

しまづ★どんきの草NETのたのしみ方!!

①基本はコミュニケーション BBSがメインです CHATは最近あんまりしてないな

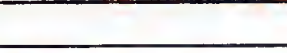


②CGのアップ・ダウン!! 草NETにアップされるCGは、かわいらしい絵がほとんど!! 中には700のまんが家のCGも!!



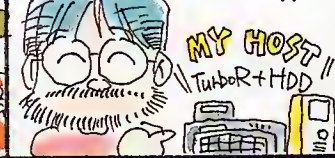
③ボード上でRPGをやったりもする!!

ボード上でやるRPGって初心者でもとっつきやすいと思います



④もちろん、自分でもNETを開いていきます!!

草NETにアクセスすると、1日1回自分でもNETをやりたいなあって思ってますよー!!

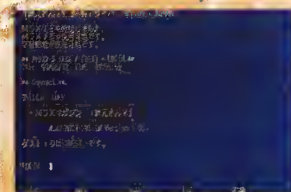


しまづ★どんきさん マンガ家・イラストレーター

自分で草ネットを開きたい人へ

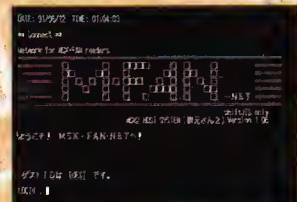
ネットを開局するなんて、なんだか大変なことのように、じつはパソコン通信をするための、コンピュータ、モデム、電話回線がそろってれば、コンピュータをホストとして使うためのソフトを手に入れるだけで、かんたんに草ネットのシスオペになれるのだ。

網元さん2



●網元さん2の初期画面はシンプルなもの

オープニング画面の例



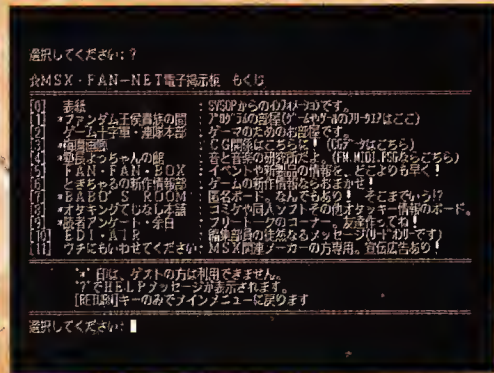
●データをちょっと書きかえて作ってみた

したり、チャットをしたりするための基本プログラムがおさめられている。草ネットを開きたい人は、このソフトの中にあるテキストデータ(文字のデータ)を、自分の好

きなように書きかえるだけで、すぐにも草ネットを開くことができるのだ。

網元さん2は、3.5インチ2DDディスク1枚。価格5200円で、アスキーより発売中(タケルでのみ販売)だ。

ボード案内の例



●Mファンでネットをはじめたら、版定して作った見本プログラムの知識も必要なく文字を書きかえた見

草ネット(^_^) おもしろ訪問記

下の写真は、草ネットにアクセスしたときに表示されるオープニング画面の例だ。

今回、私こと担当のてじなしはこの個性豊かな草ネットのいくつかに、おじゃましてみた。

まずは身内の気軽さから、Mファン編集部のくら〜りんが開いているMelt Down BBSへアクセス。ここの特徴は、数多く用意された趣味のボードで、フリートークやコンピュータ・ゲーム、アウトドア&スポーツ、ビデオ&小説など、いくつかのCUG (CLOSED USER GROUP=参加メンバーを限定しているボード)をふくめ22もボードがある。

シスオペのくら〜りんはゲームが大好きだということは知っているのでコンピュータ・ゲームのボードをのぞいてみると、

むむっ！テクノポリスを見ていたらマールマッドネスの謎り時間が99ではないかこ、これは何か裏技があったに違いない(笑)聞いてこなければ……。くら〜りん

なんてことが書いてある。

ゲームばかりやってないでちゃんと仕事せいで／などと先輩風をふかせつつ、ログオフ。

BBS電話帳で見つけたMARIO-^{ネット}NETは、MSXをホストしている数少ないネットだ。

数日前、オンラインサインアップしたときに取材の申し込みをしておいたので、シスオペのMARIO氏から、

皆のもの〜 よく聞けよ！MSX・FAN編集部の人が近々見ると聞いておる。絶対に失礼のないようにっ！

なんてお達しが出ていて、いろんな人からMファンへのメッセージをいただけた。また偶然、ファンダムの常連のGENさんの友達が出て、彼をネットに連

れてくるというメールもあった。

ネット自体はボードを中心に、明るくてだれでも気軽に楽しめそうなものだ。

夜間だけの運営だったのが、もうすぐ24時間運営になるという。人気のあるネットはなかなか回線がつかないという欠点があるけれど、これで少しは解消されるといいね。

遠く徳島の草ネットにもアクセスした。

TOMCOM-^{ネット}NETは、MSXユーザーをメインにしたネットで、話題もなかなか真剣なものが多かった。とくにMSXの未来について真剣に討議され

今月はMマガにSONYの公告が載っている。でもサンヨーは載っていない。一休どうなってるんでしょうか？ ナンジャ。

と、関係各誌の広告ページの掲載までチェックしている。

こんな力強いユーザーがいるかぎり、MSXは大丈夫だろう。

最後に、最近私てじなしが入りしているTAD-NET。SF作家の、吉岡平さんのファンクラブが開いているネットだ。

大手ネットのオフ会でこのシスオペと知り合いになったのだが、私はこの吉岡作品の大ファンである。しかもホストの場所は、私の家から歩いて行けるほどの距離で、ネットの内容も電話料金も私にピッタリだった。吉岡さん自身もアクセスしているこの草ネットに、私はすっかりはまりつつある。

もうさし込んでいきませんか。なにか1つでもあなたの書き込みが欲しいのです【TAD-NET】(ジューンの部屋)(Help?) :0 本当にlogoutしますか? (Y/N) Yes.

というラストメッセージをあとに、てじなしはこの日の通信を終えたのであった。



カラフルで楽しいMARIO-NETのオープニング



入るたび絵が変わるTAD-NETのオープニング



しまつ〜どんきさんのネットは週末深夜だけ運営



文字数が多くてくら〜りん苦心のMelt Down BBS



ふちにも紹介してもらったMOG-NETはカラー入り



TOMCOMのオープニングはシンプルそのものだ

次の一步をふみ出したい人のための ネットワーカー心得

さて、「パソコン通信ははじめの一步」は、今回でひとまず終了。ここから先、2歩目、3歩目をふみ出すかは、読者の諸君が決めることだけれど、パソコン通信をやりたい／と本気で考えている人に、少しだけ伝えておきたい大事なことがある。

パソコン通信は、モニタを通じて文字だけでコミュニケーションするものだから、どんな人

物がそのメッセージを書いているのか、実際にはわからない。

それをいいことにネットのメンバーに対してひどい悪口を書いたり、ネットの雰囲気をごわすような低俗な書きこみをしたりする不心得なネットワーカーが、残念ながら存在している。

これは、メンバーどうしの信頼関係がなりたっているパソコン通信の最低のマナーを守れな

い者のすることで、ネットに参加する資格もないといえる。

大手ネットではこのような悪質なネットワーカーに対しては、契約解除を含む強い姿勢をとっているし、草ネットでもシスオペの判断で、IDを取り消したりすることがある。また最近よく問題になる、コンピュータウイルスを作って配布したりすることは、もちろん犯罪だ。

これほどではないにしても、つい失礼なことばを使ったり、1回線の草ネットに長くアクセスしてしまったりすることが、特に初心者にはありがちだ。

こういった事態は、ちよつとした心使いで十分にさけることができることである。

そしてみんなから信頼されるネットワーカーになるように心がけてほしいと思う。

ファンダム

雨が降りつづいたり、やたら暑かったり、編集部のアココン冷房がきびしかったりすると思ったら、いつのまにか夏のプログラムコンテストの時期が来ていた(42ページ参照)。よそのことはわからないけれど、あなたとわたしたちは元氣だ。

P アシカの修業2～フープ抜け～①	33/52
P Advantage P-1 ①	34/53
P ノック&ノック①	34/54
P 秩序回復①	35/55
P 大宮操車場①	35/56
P 並べ、ネコ達よ①	36/57
P まわしいいってもんじゃねえ①	36/58
P PASTEL BALL①	37/59
P トラ番記者のTAKE A CHANCE④	37/60
P 中和～BTB溶液の性質～②	38/61

P Sim Face②	38/63
P つりぼりやさん③	38/64
P 神秘の天宮⑨	40/65
P FIGHTING BET⑩	41/68
● ファンダムスクラム=ちえ熱の選考会レポート+	
あしたは晴れた!+情報局ほか	44
● スーパービギナース講座	47
● マシン語の気持ち	50
● スペシャルチェックサムの使い方	71
※ P はプログラム、①～⑩は画面数を表します。	

あうっあうっあうっ、アシカのあうっ アシカの修業2 ～フープ抜け～

画1面

MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボは標準モードで
by 木内靖 ▶リストは52ページ

アンニョンハシヨムニカ。このところ、ゲーム作りのセンスが光る常連の1人、木内靖のアシカシリーズ第2弾だ。

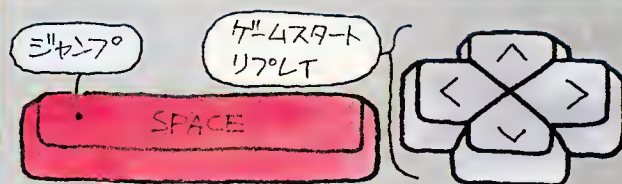
プログラムを走らせると、土俵、じゃなくて円形プールをかき、そこをアシカが横切っていく。これはデモなのでただ見ていだけでいいのだが、カーソルキーの下を押すと、すぐにゲ

ームがはじまる。

画面左上に1が表示されたかと思うと、左からシュッとアシカが出てきて、ササッと右へ消えていく。ふーんと思っていると、また数字の2を表示して、アシカが出てきてササッと横切っていく。フープ(輪)の手前でアシカをジャンプさせ、フープにアシカの体を触れさせればそ

の回は成功、数字の上にカラータイルが置かれていく。フープの高さやアシカのスピードは毎回変わるので、1回ごとにちゃんと間合いをはからなくてはいけないところがミソ。ああ、ミソって懐かしいことばだなあ。

そうして、10回アシカが横切るとゲーム終了で、得点とメッセージが表示される。



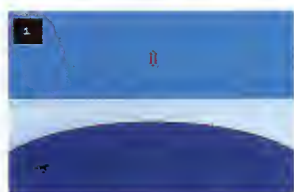
※ ジョイスティックでも遊べます

アシカの雄姿



フープをくぐりぬけた瞬間の得意満面のアシカ

ゲーム終了後、そのままほうっておくと、アシカがビュンビュン横切っていく。



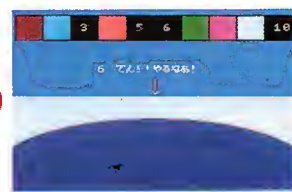
①シュッと黒い影登場



②ジャンプ!



③フープに触れて第1回目成功!



④まあ、こんなものかな

倒れても起き上がれ、あいつに負けるな

Advantage P-1

アドバンテージ・ピーワン

画1面

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは高速モードでも可

by TEAM Oes

▶リストは53ページ

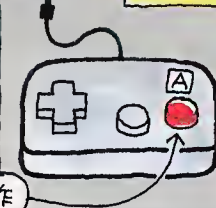
プレイヤー①

ゲームスタート
リフレット

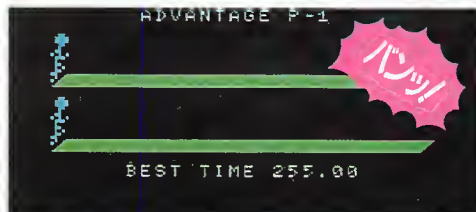


プレイヤー③

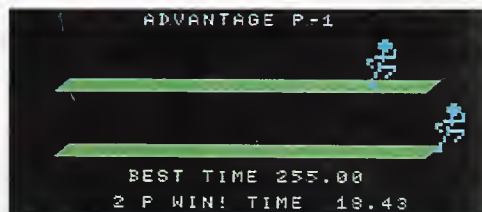
ポート①へ



これは2人对戦の短距離競走ゲーム。RUNしてしばらくすると画面が表示され、ピストルが鳴ったらスタート。キーを連打する必要はなく、押しっぱなしでランナーは走る。しばらく走るとランナーの体が赤く変わり疲れていることを表す。キーをはなすと、減速して疲労が回復するが、そのままだとランナーは転んでしまう。転ぶとしばらくの間、ランナーは動くことができませんタイムロスになってしまふ。キーを押し続けることとまた立ち上がって走りだす。先にゴールに飛びこんだほうの勝ちだ。ハイスコア機能もある。



①上がプレイヤー1、下がプレイヤー2の操作するランナー。「バンッ!」と、ピストル音がしてレーススタート!



②転んで、タイムロスをしたにもかかわらずプレイヤー2の勝ち。プレイヤー1はしなように走りすぎたのが敗因



③レースは中盤にさしかかる。プレイヤー2のランナーが疲れてきたみたいで、体が赤く変わった。ハアハアハア……



④はたつと、倒れこむように転んだプレイヤー2。今がチャンスだ。自分もいっしょに転んだりにしないように、はやく走れ、プレイヤー1

野球好きなカエルがいてもいいじゃん

ノック&ノック

画1面

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

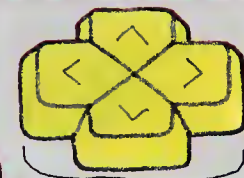
by TOMすけ

▶リストは54ページ

SHIFT

ラウンドクリア
リフレット

グローブを右にだす

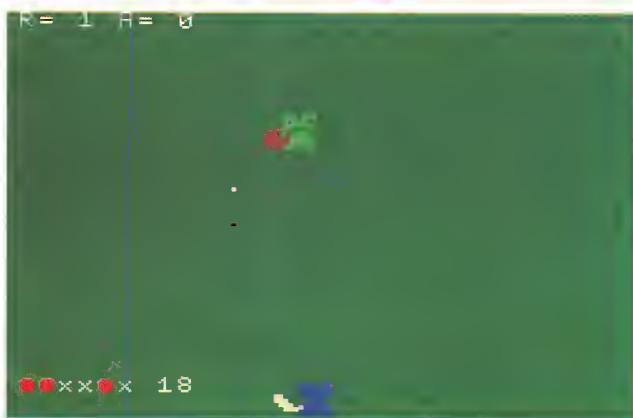


主人公の8方向移動

青いカエルの鬼コーチが、左右に打ちまくるノックの雨を、緑のカエルが受ける、ちょっとりメルヘンチックなゲームだ。

青いカエルがノックしたボールが飛んでくる。飛んでくる打球は、ライナーだったり、ゴロだったり、バウンドするボールだったりする。ノックされたボールを5球キャッチするとラウンドクリア。次のラウンドへ。ノックされたボールを5球キャッチできないでミスするとゲームオーバー。

ボールを前進して前でキャッチするほど得点が高くなる。また、ミスした回数が多いほど、



①キャッチしたら赤い丸。ミスしたらバツの印とスコアが、画面の左下に表示される

ラウンドをクリアしたときに加算されるボーナス点が高くなる。全部で10ラウンド。ラウンド

クリアごとに打球が速くなる。また、ラウンド10をクリアするとラウンド1にもどる。



②左にバウンドしながら飛んできたボールを左手に持ったグローブでキャッチするぞ

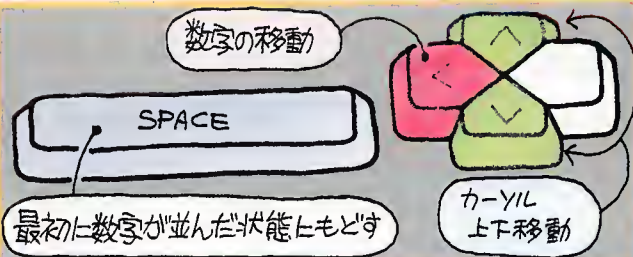


③今度は右に飛んできたゴロを、グローブを右に差し出しながらキャッチするぞ

全員整列！ 秩序乱す配列はオレが正す 秩序回復

画 1 面

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは高速モードでも可
by 坂出伸幸 ▶リストは55ページ



①レベル1は1回の数字の移動でクリアできる、いちばん簡単な問題

でたために配列された数字を、上から1、2、3、……9と、順序よく並べることを目的としたパズルゲームだ。

画面の左端にできとくに並んだ1から9の数字は、3色にぬり分けられている。黄色の数字がカーソル。灰色の数字がカー

ソルを中心として、移動する数字。黒い数字が移動しない数字である。数字を移動させようと、カーソルキーの上下で黄色いカーソルを移動させて、カーソルキーの左で移動開始。カーソルを中心として灰色の数字が対称移動する。この数字を入れ換え

る動きがビジュアルで美しい。レベル数はそのレベルをクリアするまでの最小手数だ。あんまりめちゃくちゃに、数字を動かすすぎるとわからなくなってしまふぞ。そこで最初の配列にもどしたいときはスペースキーを押してね。

レベルの挑戦



②数字の6にカーソルをセットし移動開始。5 4 9 8 7 6 3 2 1と並んでいた数字が6を中心に対称移動し、5 4 1 2 3 6 7 8 9になる

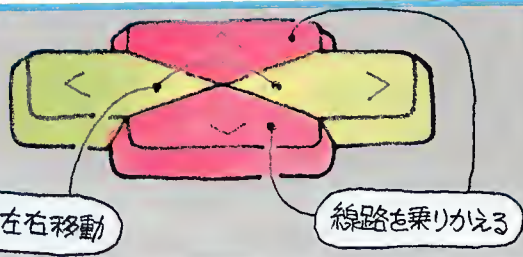
③今度は1にカーソルをセットして、数字を移動させる。おっ、クリアできそうだ

④最後にカーソルを2にセットして、数字を移動させるとクリアだ。レベル3の秩序を回復したぞ

スリルを味わいながら列車を走らせる 大宮操車場

画 1 面

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by Nu~ ▶リストは56ページ



操車場とは「車両を並べ替えたりつないだりする場所」(岩波国語辞典より)。Nu~さんのお兄さんはむかし、大宮の操車場に勤めていたそうで、それをヒントにパズルゲームを作ろうとしたそうだ。でも、見事なアク

ションゲームになって、ここに登場。

RUNしてしばらくするとゲームスタート。操車場は左から青、黄色、明るい赤、暗い赤を背景とした4画面を横につないで、その上に4本の線路が引か

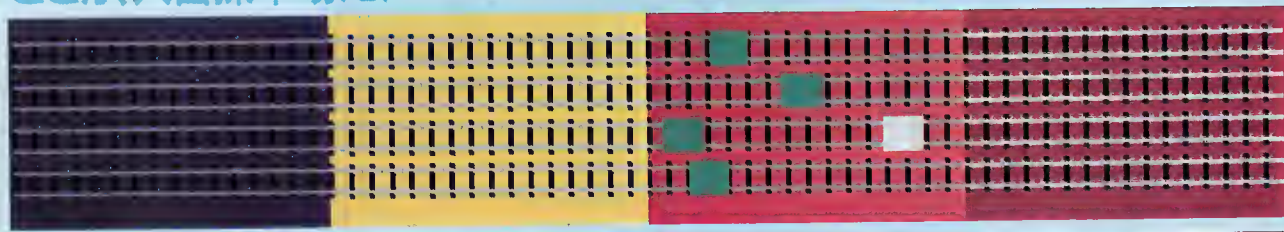
れている(本文下のマップ参照)。明るい赤の画面の右端がスタート地点で、そこから白い四角をした自車を加速、減速、走る線路を替えたりして、緑の四角(他車)をよけて、青い画面の左端にたどり着けばクリアだ。他車に

接触、衝突すると、自車は右に押しもどされる。暗い赤い画面の右端に追いやられるとゲームオーバー。

クリアするたび他車のスピードがアップし、難しくなっていくぞ。

ここが、大宮操車場だ！

スタートからゴールまで短いように思えるが、クリアするごとに長く感じるようになるだろう。画面が切り換わったときに他車の位置というのは切り換わる前の他車のいたところと同じ位置だ



なんにもかもネコな古典的パズル 並べ、ネコ達よ

画 1 面 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで
by RASSAS CORP ▶リストは57ページ



1リットル、3リットル、5リットルのバケツがあります。このバケツを使って、きっちり3万バレルの原油を計ってください……というようなパズルはむかしからあるが、この古典的パズル路線とにかくネコを導

入したのがこのゲームだ。

RUNすると、画面には4本の列が現れ、いちばん下の列が満ネコになる。

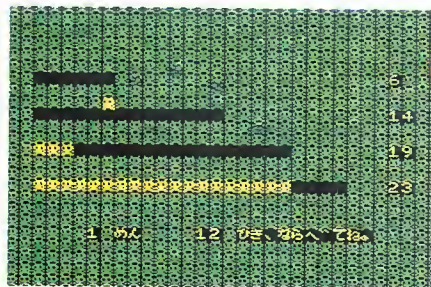
この状態からはじめて、それぞれの面で要求される数ぴったりのネコをどこかの列にならべ

れば面クリアになる。

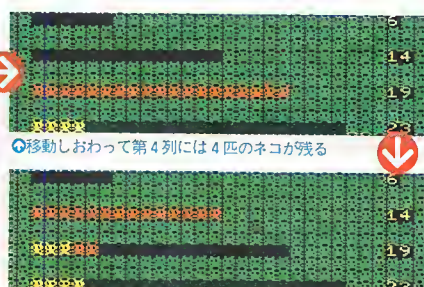
たとえば、1面の場合、第4列から第3列へネコを動かすと、19匹移動した段階で第3列は満ネコになるので、第4列には4匹残ることになる。このようにして、さまざまな数のネコをな

らべ、それを組み合わせて課題を達成していくわけだ。全9面。頭の動脈硬化によくきく。

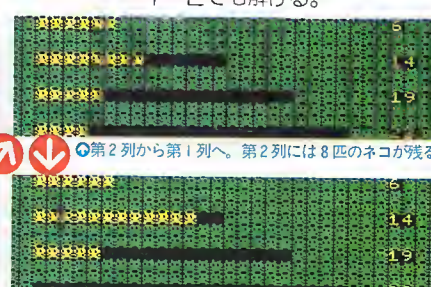
別解はたくさんある。たとえば、下で紹介している1面の解法も4→1、1→2、4→1、1→2でも解ける。



④第4列から第3列へネコが飛んでいく 各列数字は満ネコ数



④第3列から第2列へ、第3列には5匹のネコが残る



④第4列から第2列へ、4+8=12匹のネコがならぶ

ひさしぶりにただ見るだけの鑑賞作品 まわしやいいってもんじゃねえ

画 1 面 MSX2/2+VRAM128K ※ターボRは高速モードでも可
by HIDEYUKI ▶リストは58ページ



③準備画面。ちよつと待つアニメーションのため

AVフォーラムにふさわしい作品のようだが、AVフォーラムに投稿されていたら、この作品はボツになっていただろう。29字×29行以内という規定からわずかにみでるというのも理

由の1つだが、このプログラムがアニメーションのための準備をしているうちに、気の短いAV塾長が、「そこまで」とか気合を入れてCTRL+STOPを押すかもしれないからだ。

というのは半分冗談だが、このプログラムを走らせると、まず作者名がググッとせりだし、ポツポツといろんな大きさの球をかいていく。かきおわると、ブイ〜インィイイ〜と音を鳴らしながら、画面に対して

垂直方向に回り出す。しばらく回ると逆回転し、しばらく逆回転すると、またもとの回転にもどる。

なにしろ鑑賞プログラムだから、それで話はおしまいだ。

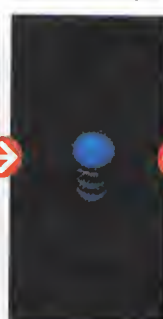
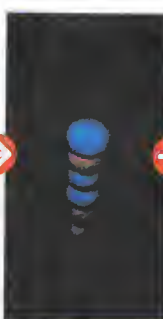
じっと見てみると、「まわしやいいってもんじゃねえ」といいたくなるだろう、との配慮が作者のほうにあらかじめあって、それがタイトルに反映しているところがなんだかわけがわからなくておかしいな、などと最後の行のお茶を濁してさようなら。



④ブイ〜インィイイ〜シンィイィン〜ブイ〜

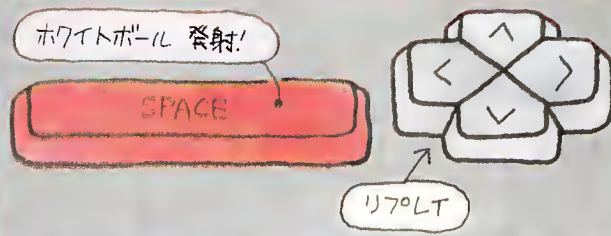


④さらに、ブイ〜インィイイ〜シンィイィン〜ブイ〜。そして、ブイ〜インィイイ〜



ねらった的にこのボールをたたきこむぜ PASTEL BALL パステル・ボール

画1面 MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by ひらのたくいち ▶リストは59ページ



RUNすると赤、緑、青のどれかの色をしたパステルボールが画面の上から落ちてくる。画面の左にあるホワイトボールを発射してパステルボールにあて、そのボールと同じ色をした、赤、緑、青の四角の的に命中させるゲームだ。

ボールのあたり方で上、真ん中、下のどの方向にパステルボールが飛んでいくか決まる。要はホワイトボールを発射するタイミングなのだがこれが難しい。ちなみに、作者のハイスコアは25だそう。やってみればわかるが、このスコアをだすには極度の集中力とツキが必要だ。



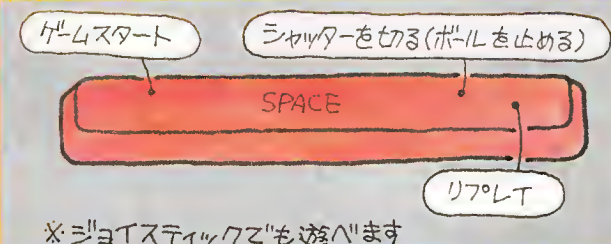
①上から緑色のパステルボールが落ちてきた。ねらう的は真ん中だ
②いいタイミングでホワイトボール発射
③パステルボールの真横にあたった
④パステルボールが水平に飛んでった
⑤水平に飛んでいたパステルボールはおなじ色の的に命中した



⑥今度は画面の下から赤いパステルボールが落ちてくる。ねらう的は下だ
⑦ん、発射のタイミングがおそいか
⑧パステルボールの下部にあたった
⑨ちがう、ちがう、そっちじゃない
⑩赤いパステルボールは緑の的に命中してしまい、ゲームオーバー

今だ、シャッターチャンスをはがすな テイク・ア・チャンス トラ番記者の TAKE A CHANCE

画4面 MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by HASEMAKO ▶リストは60ページ



トラ番記者をわかりやすくいえば、阪神タイガースの試合の記事を書くスポーツ記者であり、キミは投手の投げる球をカメラのフレーム内におさめるためのカメラマンというわけさ。

ゲームスタート。画面の右からボールが1球、1球、水平に飛んでくる。このボールを、ボ

ールと同じY座標に位置するフレームと重なったとき、シャッターをきる(ボールを止める)と、重なり具合によって得点がもらえる。きっちり、フレーム内にボールを入ると10点。あとはフレームの中心からのズレが大きいほど、得点は小さくなり、フレームとボールが重ならない

と0点だ。10球で終了。各ポイントの合計が計算、表示され、70点未満だとゲームオーバー。飛んできた球を見のがし、シャッターをきらないと、その時点でゲームオーバーとなる。

10点を3回以上取ると、そのレベルの合計点が倍々になっていく。10点が3個で2倍、4個

で4倍、5個で8倍、10個すべて満点のときは256倍、25600点がもらえる。また、レベルはクリアすることに飛んでくる球のスピードが上がり、フレームの表示が画面の左よりにっていく。全28レベルをクリアすると「六甲おろし」がエンディングとして流れてくるぞ。



①レベル1の第1球目が射撃された。シャッターチャンスをはがすなよ



⑧第8球目までのボールを撮りおわって、結果のほうは、まあまあだ



⑨全部のボールを撮りおわってみると10点が3つあり、合計点が2倍になった



⑩レベル11でゲームオーバー。トップ10のスコアと、クリアしたレベル数を表示する

化学の知識と反射神経を鍛えるぞ

中和 ~BTB溶液の性質~

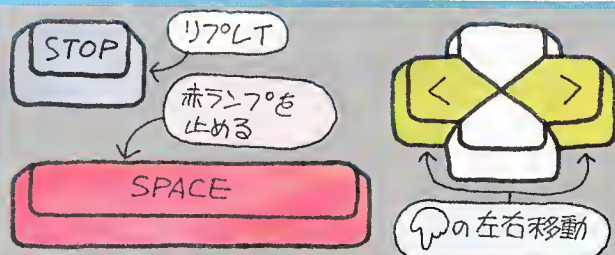
画2面

MSX2/2+VRAM64K

※ターボは標準モードで

by ひらのたくいち

▶リストは61ページ



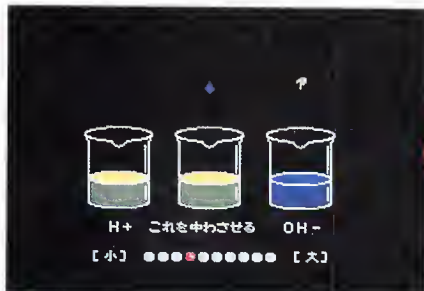
RUNさせると画面に3つのビーカーが登場。左のビーカーには酸性の水溶液が、右のビーカーにはアルカリ性の水溶液が入っている。この2つの水溶液を使って真ん中のビーカーを中

和させて緑色をした中性の水溶液を作るのがゲームの目的だ (BTB溶液、中和などに関する詳しいことは62ページの『ファジー伸一のよいこのゼミナール』を読んでね)。

ビーカーの上の手で、真ん中のビーカーに入りたい水溶液を選択し、ビーカーの下で動く赤いランプを止めて、選択した水溶液をどれだけ入れるか決める (止まった位置が左から何番目

かが、ポツポツたらす水溶液の水滴の数)。

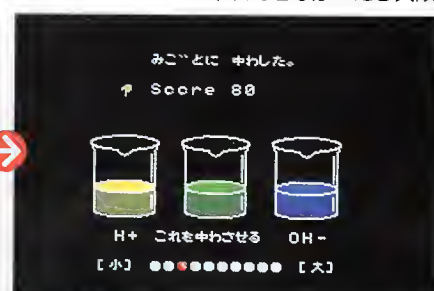
中和が成功するまで、赤ランプを止めた回数が少ないほどスコアが高くなる。5回のチャレンジで中和できなかったら失敗。



①真ん中のビーカーの水溶液が酸性になっているから、アルカリ性の水溶液を入れる。加える水滴の数は4滴だ



②アルカリ性の水溶液を入すぎたみたいで青く色が変わってしまった。今度は酸性の水溶液を4滴より少ない量を加える



③3滴の酸性の水溶液を加え終わった瞬間中和されて、バツと緑に色が変わった。画面にはメッセージとスコアが表示される

みんなで遊べばより楽しい福笑いゲーム

Sim Face シム・フェイス

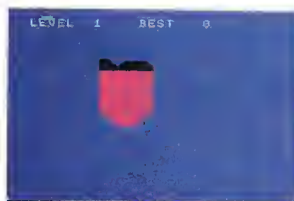
画2面

MSX MSX2/2+RAM8K

※ターボは標準モードで

木内靖

▶リストは63ページ



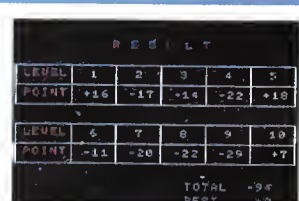
①レベル1の顔の作成が始まる。左のまゆげが左上から登場し、水平移動する



②画面上で水平移動している左のまゆげをスペースキーを押し、顔の上にもってくる



③もう一度、スペースキーを押すと左のまゆげを置くことになる



④レベル10までおわると、全レベルの結果を表示してくれる

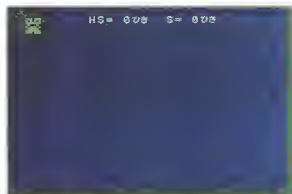
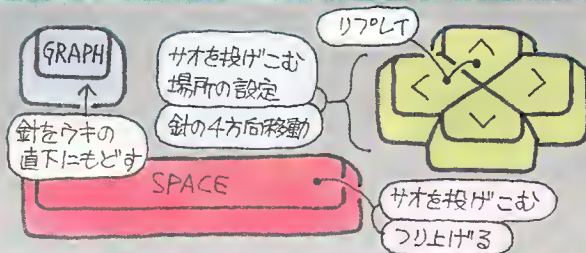
RUNすると画面にのっぺら坊の顔が書かれ、画面の左から左のまゆげ、右のまゆげ、左目、右目、鼻、口の順で各パーツがひとつずつ登場してくる。ゲームセンターによく置かれている人形をつかむゲームの操作と同じように、各パーツをのっぺら坊の顔の上に置いていく。顔は

すべてのパーツを置きおえるまで表示されない。また、パーツを置いていくごとに、そのパーツの位置に応じたポイント(10点満点)が画面の左に表示され各ポイントの合計がそのレベルのスコアとなる。レベル数が顔の輪郭の倍率となっていて、レベル10までプレイするぞ。



手に汗にぎって、水面のウキを見つめる つりぼりやさん

画3面 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボは標準モードで
by TOMすけ ▶リストは64ページ



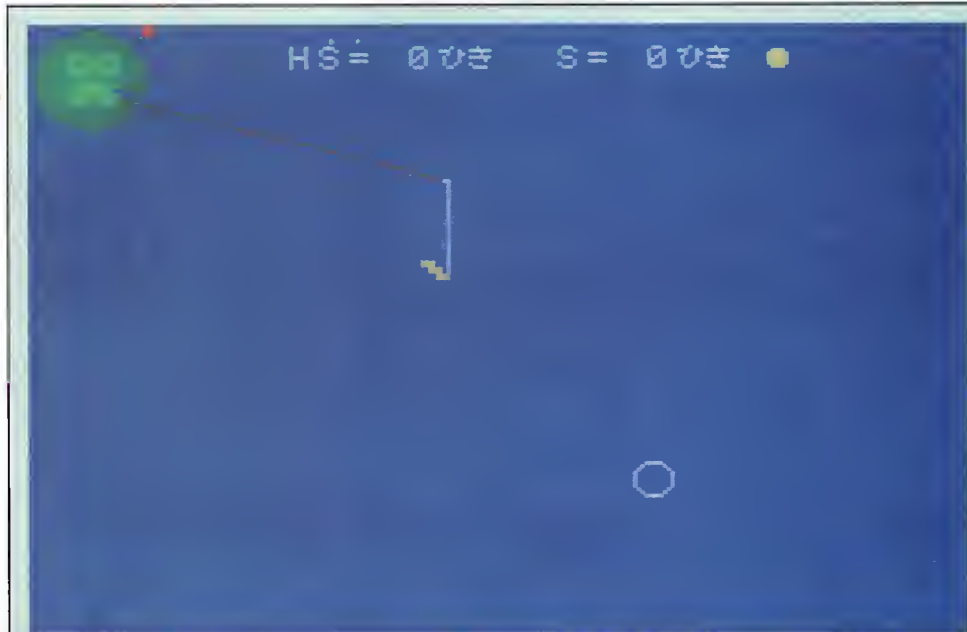
①今、見えないカーソルを動かして、サオを投げこむポイントを決めようとしている

これはサオと水面下の針を操作し、つりぼり内を泳ぎ回る魚を、制限時間内に釣り上げるゲームだ。

ゲームスタート。画面左上にるのが主人公のカエル。その上を制限時間を表す小さな四角が右に移動していく。最初にサオを投げこむわけだが、そのまゑに魚がどこにいるか知りたい。

じーっと、水面を見ていると、ピチャ、と音はしないが、ときどき波紋がひろがることある。これは水面下を泳ぎまわっている魚が、方向転換するときに見えるもので、波紋の見えたあたりに魚がいることになる。そこにサオを投げこむため、最初はカエルの足元にある見えないカーソルを、波紋の見えた場所までカンで操作して、ここだ/と思うところでスペースキーを押す。すると、サオが描かれ、見えないカーソルがある場所にウキが浮く。なにしろ、カーソルが見えないのだから、なかなか思ったポイントには投げられない。そのあとは、魚が釣れるのをまっているのじゃなく、水面下で目に見えない釣り針を操作して、積極的に魚を釣りにいくのだ。釣り針が行方不明になったときはグラフィックキーを押せばウキの真下にもどる。

ラウンドは制限時間内に1匹釣り上げればクリアとなる。ま



②サオを投げこんだ場所は、水面に波紋が見えている場所より遠かった。これから、釣り針を波紋が見えた場所に向かって移動させる



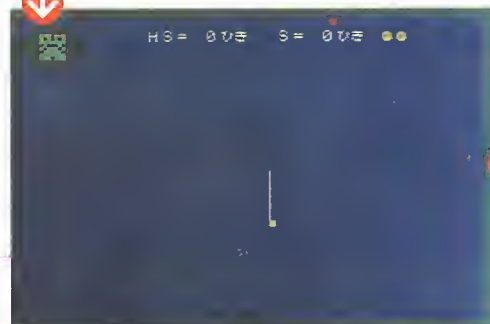
ウキを見つめる



③魚がエサにさわれると、ウキが横に動く



④魚がエサにくらいつくと、ウキが沈む



た、1ラウンドごとにサオを投げられる回数は3回まで(回数はスコアの横に黄色い丸の数で表示)。1回目にサオを投げた位置のままで魚を釣ると、ポーナ



スとして魚を2匹釣ったことになる。1匹釣り上げるごとに制限時間は短くなるが、10匹釣るごとに魚の色が変わり、少し前の制限時間にもどしてくれる。

カーソルが見えないと魚が1匹も釣れないという人は、65ページにカーソルを見えるようにする改造用追加リストが載っているので、だいじょうぶ。

十二星座を飛びまわる星の物語 神秘の天宮図

画10面

MSX2+

by 岩崎朋美

※ターボRは標準モードで

▶リストは65ページ

ゲームスタート
コンティニュー

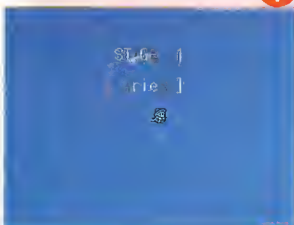
キキの移動

SPACE

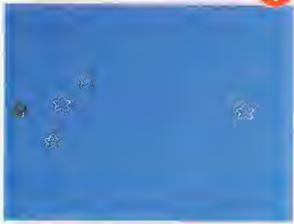
※ジョイスティックでも遊べます



ああ、さすがに漢字だなあ



①ステージ1。エイリエス(牡羊座)



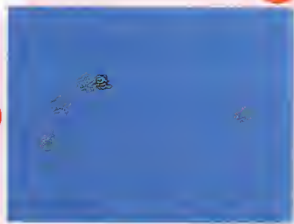
④まだ輝いていない4つの星



②ぜんい通って右端へ行くと



③ピカリン、と輝きはじめる



⑤キキちゃんがシュッと通ると



キキちゃん

⑥ほうきに乗って星座を飛びまわる。ゲームオーバー姿がかわいい



ああ、落ちていへ

ハレー登場!



⑦最初の12ステージをクリアするとハートモードになり、追いかけてくる敵キャラのハレー(赤い星)が登場。触れるとゲームオーバー

X2+以降、またはソニーのHBI-J1がMSX-DOS2のカートリッジをつけたMSX2でなければ遊べない。

ステージ1のエイリエス(牡羊座)からはじまって、少しずつ星の数の多い星座へと進んでいく。星の数は、直接、難易度にかかわるのでじっさいの星座の順番とは一致しないので注意。

ただ上を通過するだけで星は

Aries

エイリエス



⑧ステージ2。振り返りながら走る牡羊おひつじの姿をかたどったといわれる牡羊座

Libra

ライブラ



⑨ステージ3。正義の女神アストライアが人間の善悪をはかっていた天秤だった天秤座

Cancer

キャンサー



⑩ステージ4。嫉妬の権化となった女神ヘラ(カ)の使いの蟹(かに)をかたどった蟹座

Capricorn

カプリコーン



⑪ステージ5。下半身は魚上半身は山羊(やぎ)の女神ハルパルカスをかたどった山羊座

Gemini

ジェミニ



⑫ステージ6。カストール(カ)とポルクス(ポ)のふたご(ご)をかたどった双子座

Scorpio

スコーピオ



⑬ステージ7。ギリシア神話の英雄オリオンを刺し殺した蠍(さそり)に由来する蠍座

Sagittarius

サグタリウス



⑭ステージ8。ケンタウルス族のケイローンが天に昇った射手座。蠍をねらっている

Leo

リーオウ



⑮ステージ9。ヘラクレスも手こずったという猛獣が死んで星になった獅子(しし)座

Pisces

ピーシーズ



⑯ステージ10。魚に化身したプロティエとエロスをボーンで結んだ形の魚座

Virgo

バーゴウ



⑰ステージ11。正義の女神アストライアも収穫の女神デメターもといわれる乙女座

Aquarius

アクアリアス



⑱ステージ12。美少年ガニメデが持つ、神の飲料物といわれる水瓶(みずがめ)座

Taurus

トウラス



⑳ステージ13。川の神の娘イオがゼウスと不倫するために化身させられた牛(おうし)座

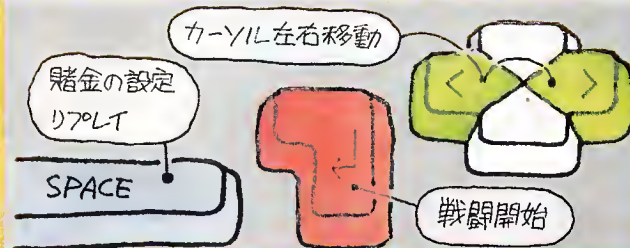
黄色く輝きはじめ、すべての星を輝かせたうえで画面の右端につけばステージクリア。空は闇に包まれ、星座が浮かび上がる。星のあかりをつけきれないう

ちに夜が来たり、ステージ13から出てくるハレーに触れたりしたら、ゲームオーバー。でも、コンティニューがあるからだいじょうぶなんです。うふん。

超人たちの戦いに手に汗にぎる興奮観戦 FIGHTING BET ファイティング・ベット

画10面

MSX MSX2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで
by ろんぐTEAM ▶リストは68ページ



13人の超人のなかから毎回4人が、ディスプレイの中にあるアリーナに登場。最後の1人になるまでデスマッチをくりひろげる。お客さまであるあなたは、最初の持ち金100をもとに、勝ち残りそうな超人に賭けるわけだ。超人どうしの戦いは、いつもエキサイティングで思わず手に汗にぎるおもしろさ。そのうえカンがあたって持ち金が増えればこんな幸せなことはない。

賭けは1超人につき、金50まで。ただし、何人に賭けても可。まあ、全員に賭けていてはおもしろみもうまみも薄いけど。

また、いったん投入した賭け金は取りもどすことができないので注意。ゲームセンターのこ



④エイブ、ヒュー(両用タイプ)、オスカー(拳タイプ)、デービー(蹴りタイプ)の4人が選ばれ、戦いは始める。右を見よ

インが取り返せないのとおなじ。

超人には、攻撃方法が拳のみ、蹴りのみ、拳、蹴り両用の3つのタイプがある。それぞれのタイプに、連打、まわし蹴り、気力爆発の必殺技があって、これが戦い中に出てくるとグンとおもしろくなる。まあ、百聞は一見にしかず、ぜひ、やってみてください。

ファイティング・スタート



①デービーの蹴りがオスカーに命中。のけぞるオスカーがかわいい



③オスカーの反撃。とばかりを受けてのはそばで見ていたヒュー



⑤どったーん。オスカーが地面に崩れ落ちた! さようなら~



⑦このおそろしい攻撃を受けたのは不幸なヒュー。大きなダメージ



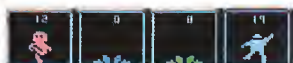
⑨エイブの反撃は突き。平凡な攻撃だが当面の敵、デービーに命中



⑪ダウン! ヒュー以外の全員がいつべに後ろにのけぞるのがゆかい



⑬1対1の戦い。デービーの渾身(こんしん)の蹴りをエイブがよけた



⑮エイブの蹴りがデービーにまともに命中した! こ、これは……



⑰最後に勝ったのはエイブ。まあ、ガチガチの本命というわけでした



②エイブも蹴り。これまたオスカーに命中。かわいそうなオスカー!



④両用タイプのエイブがこんどは拳でオスカーを攻撃。これはきいた!



⑥おっ、デービーの必殺技まわし蹴り。華麗なフォームで宙を舞う!



⑧またもやデービーのまわし蹴り。こんどの標的はエイブだ



⑩おっ! 両用タイプの必殺技、気力爆発をヒューが仕掛けている!



⑫こんどはエイブの気力爆発。すでにヒューは体力つきて倒れている



⑭しかし2度目は命中。エイブか、デービーか、決着の時は近い!



⑯手応えを感じたエイブは、余裕の構え。崩れ落ちてゆくデービー



⑱1つの戦いが終わると次の4人が画面に現れてベットを待っている

13 超人のプロフィール



史上最弱超人。力、すばやさ、堅さ、しぶとさすべて×。拳タイプ



堅さにわずかに希望が持てる。2番目に弱い最低超人。拳タイプ



すばやさか○。選んでいるうちに勝機があるかも。蹴りタイプ



力、堅さ、しぶとさが△。見ていて楽しい両用タイプ



名前がこわい。力、堅さが△、しぶとさが○。正統派の拳タイプ



すばやさか○でほか△。いいファイトをしそうな蹴りタイプ



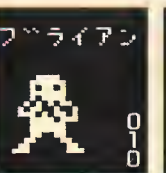
力と堅さが○。あとは△。バシバシ攻めてくる蹴りタイプ。



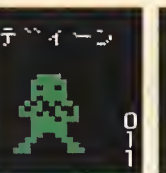
なんか可愛嬌のある両用タイプのエイブ。堅さが△以外は○



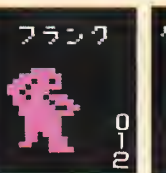
力は×だが、すばやさ堅さは△。しぶとさは○。蹴りタイプ



しぶとさが×以外は調子にのっておそろしく強い拳タイプ



3強の1人。力、すばやさか○。堅さ、しぶとさが△。拳タイプ



堅さが○以外はすべて△。そのうえ、楽しい両用タイプ



もうぜんぶ△。おまえ1人で目立ってどうすんだよ。両用タイプ

カリタージュを与える力、すばやさ、攻撃を避ける能力、堅さ、打たれ強さ、しぶとさ、HPが下がっても攻撃力は落ちない

TIME 468 LEFT 4 FLOOR 1 SF START 1 MARS MSX 1

第5回

MSX FAN

プログラムコンテスト

キミの出番だ! ファンダム夏の祭典!

完全読者投票による新システム採用!

賞金賞品総額50万円!

募集要項

- ①国籍・年齢・性別・職業その他いろいろ問わず
- ②ただし、応募作品は、オリジナルプログラムにかぎる。1人何作品でも応募可
- ③作品の内容は、いいプログラムなら、ジャンルにこだわらず、なんでもOK
- ④募集内容は、ファンダムとおなじ。FP部門1画面タイプ、N画面タイプ、10画面タイプ、FP部門、の4種類(それぞれの規定は78ページ参照)
- ⑤第1次選考はMファン編集部内でおこない、優秀な作品は、Mファン大賞ノミネート作品として本誌10月号、11月号に掲載
- ⑥掲載作品について、しかるべき第2次選考をおこない、右にかかげた各賞の授賞作品を決定
- ⑦発表は、1992年1月号の本誌誌上

もはや、気がついた人もいるだろうが、今回はFP部門もコンテスト対象作品とすることにした。自分の実力にふさわしい部門・タイプを選んで応募してほしい。8月20日必着。

また、上記の⑥にある「しかるべき第2次選考」とは、大々的な読者投票による選考を意味する。10月号、11月号につける特別用紙で投票してもらい、それを集計して各賞を決定するという前代未聞のシステムだ。

このシステムについての詳細な説明は、10月号、11月号でおこなう。

今回は、このシステムを用いるため、純粋に獲得ポイント数によって受賞作を決める。したがって、ダブル受賞、トリプル受賞などもじゅうぶんありうるので、がんばってほしい。

各賞案内

Mファン大賞 総合的に評価して、もっとも優秀な作品に与えられる
賞金20万円 1名

グラフィック賞 賞金5万円 1名

サウンド賞 賞金5万円 1名

**プログラミング
テクニック賞** 賞金5万円 1名

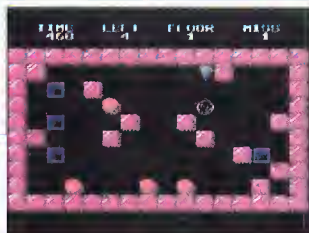
エキサイティング賞 賞金5万円 1名

アイデア賞 賞金5万円 1名

特別参加賞 オリジナルグッズ 100名

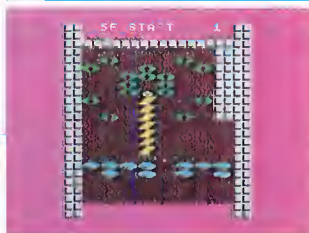
栄光あるMファン大賞作品の歴史

第1回『BOSIP』



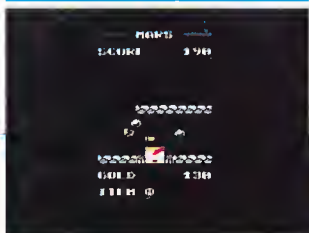
①福岡県・竹田賢二(GEN)作。当時大1。その当時、「意外に奥深い正統派パズルゲーム」という賞賛をあたえられる

第2回『GOLDIA』



②大阪府・真鍋武志(Beta.K)作。当時高3。その当時はやったアルカノイドのパロディだが、なんだか奇妙なゲームだった

第3回『MARS』



③神奈川県・草薙昭彦(NAGI-P SOFT)作。当時中2。コインを集めてコンビニで買物をするシューティングゲーム

第4回『惑星歩兵戦』



④埼玉県・高橋吾郎作。当時高3。4人で遊んでも、見ているだけでも楽しいすごろくゲーム。すばらしい画面の動きが印象的だった

しめ切り、8月20日必着!

----- (キリトリ線) -----

郵便はがき

41円切手を
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

--



MSX・FAN8月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ 2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

10 ()

4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 []

5 [1] [2] [3] [4]

6 [] [] 7 [] [] []

8 [1] [2] [3]

9 [1] [2] [3] 10 [1] [2] [3]

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ 10 () 11

12 [1] [2] [3]

13 [1] [2] [3]

14 [1] [2] [3]

15 []

*シリーズものは、ⅡとかⅢとか必ず明記してください。

16 ① ② ③ ④ ⑤

8月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね

☐ ☐ ☐ - ☐ ☐

住所

氏名 氏() -

年齢 歳 性別 男・女

職業 趣味

(学校名 学年)

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは6月30日必着。当選者の発表は8月8日発売の本誌9月号の欄外でおこないます。

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない
⑥ 今後、MSXturboRを買う予定がありますか(①で④以外の人のみ答えてください)。

①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合をふくむ)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス
⑨どれも持っていない
⑩その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他
⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでももしろかったものを3つまで番号で答えてくだ

さい。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたの持っているMSX/2+/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

①ファミコン(スーパーファミコンもふくむ)
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)

③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286もふくむ)
⑥FM TOWNS ⑦X68000

⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

⑫ あなたがふだん読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

⑬ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

①アシカの修業2 ②Advantage P-1 ③ノック&ノック ④

秩序回復 ⑤大宮操車場 ⑥並べ、ネコ達よ ⑦まわしゃいいってもんじゃねえ ⑧PASTEL BALL

⑨トラ番記者のTAKE A CHANCE ⑩中和 ⑪Sim Face ⑫つりぼりやさん ⑬

神秘的の天宮図 ⑭FIGHTING BET ⑮どれも興味がない

⑭ 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

①ファミコンディスクシステムのテーマ ②「ドラゴンクエストIV」より謎の城 ③「吉田工務店」より

ボスのテーマ ④CARAVAN ⑤ネコの鳴き声 ⑥希望の扉 ⑦

よっちゃんおすめCD ⑧どれも気に入らない

⑮ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作

目かを明記してください。

⑯ あなたにあてはまるものはいくつでも丸をしてください。

①ファンダムのプログラムを打ちこんだことがある ②FM音楽館を打ちこんだことがある ③その

他の掲載プログラムを打ちこんだことがある ④自分でプログラムを作ったことがある ⑤プログラ

ムにはまったく興味がない

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	
1	ソーサリアン	5
2	ルーンマスター三国英傑伝	18
3	エアホッケー	114
4	シューティングコレクション	115
5	フェアリーテール海賊版	116
6	ディスクステーション27号	110
7	ピンクソックス6	111

表2 今月の記事

1	表紙
2	<FAN SCDDP>ソーサリアン
3	<FAN ATTACK>信長の野望・武将風雲録
4	<FAN ATTACK>ルーンマスター三国英傑伝
5	FFB
6	BASICピクニック
7	パソコン通信ははじめの一歩
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>ファンダムスクラム
10	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
11	<ファンダム>マシン語の気持ち
12	FM音楽館
13	THE LINKS INFORMATION PAGE
14	十字軍
15	ぼほ梅庵のCGコンテスト
16	FAN STRATEGY
17	ゲーム制作講座
18	AVフォーラム
19	記憶のラビリンス
20	DMfan
21	いーしょーくーはまだかいな!?
22	<FAN NEWS>エアホッケー
23	<FAN NEWS>シューティングコレクション
24	<FAN NEWS>フェアリーテール海賊版
25	ON SALE
26	CDMING SODN
27	FAN CLIP
28	<特別付録>Mファン特製ボードゲーム版「ソーサリアン」

表3 雑誌

No.	雑誌名	
1	MSXマガジン	
2	コンプティーク	
3	テクノポリス	
4	ゲーメスト	
5	ポプコム	
6	マイコンBASICマガジン	
7	ログイン	
8	その他のパソコン雑誌	
9	ゲームボーイ	
10	ヒップススーパー	
11	ファミコン通信	
12	ファミリーコンピュータマガジン	
13	ファミコン	
14	その他のファミコン雑誌	
15	PC Engine FAN	
16	月刊PCエンジン	
17	PCエンジン	
18	メガドライブファン	
19	どれも読んでいない	

表1 ソフト

No.	ソフト名	
1	R-TYPE(アールタイプ)	
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	
3	アレスタ2	
4	イース	
5	イースII	
6	イースIII	
7	維新の嵐	
8	ウィザードリィ3	
9	エアホッケー	
10	MSXView	
11	F-1スピリット	
12	エメラルド・ドラゴン	
13	SDスナッチャー	
14	SDガンダム ガチャポン戦士2	
15	王家の谷・エルギーザの封印	
16	カオスエンジェルス	
17	ガリウスの迷宮	
18	ぎゅわんぶらあ自己中心派	
19	銀河英雄伝説II	
20	銀河英雄伝説II OX kit	
21	ウォース	
22	グラディウス2	
23	グラフサウルス	
24	クリムゾンII	
25	クリムゾンIII	
26	激突ベナントレース2	
27	コラムス	
28	サーク	
29	サークII	
30	サーク・ガゼルの塔	
31	ザナドゥ	
32	沙羅曼蛇	
33	三国志	
34	三国志II	
35	THE プロ野球激突ベナントレース	
36	シャロム	
37	シュヴァルツシルトII	
38	シューティングコレクション	
39	水戸伝	
40	スナッチャー	
41	スーパー大戦略	
42	スペース・マンボウ	
43	聖戦士ダンバイン	
44	ソーサリアン	
45	ソリッドスネーク	
46	太鼓海時代	
47	ディスクステーション各号	
48	DPS SG	
49	提督の決断	
50	ティル・ナ・ノーグ	
51	デ・ジャ	
52	闘神都市	
53	ドラゴンクエストII	
54	ドラゴンクエスト	
55	ドラゴン・ナイト	
56	ドラゴン・ナイトII	
57	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	
58	信長の野望<全国版>	
59	信長の野望・戦国群雄伝	
60	信長の野望・武将風雲録	
61	ハイドライド3	
62	パロディウス	
63	ピーチアップ各号	
64	ピーチアップ総集編	
65	ViewCALC	
66	ピンクソックス各号	
67	ファイナルファンタジー	
68	ファンタジーIV	
69	ファンダムライブラリー各号	
70	フェアリーテール海賊版	
71	フォクシー2	
72	ブライ上巻	
73	フリーコマンドーII	
74	FRAY	
75	ポッキー2	
76	魔導物語1-2-3	
77	MIDIサウルス	
78	野球道II	
79	ラスト・ハルマゲドン	
80	ランペール	
81	ルーンマスター三国英傑伝	
82	ルーンワース	
83	レイ・ガン	
84	ロードス島戦記	
85	ロードス島戦記・福神演	

●6月号の当選者発表は56ページからの欄外で発表しています。

ファンダム

スクラム

今月から、ちえ熱の選考会レポートが加わった。
先月の保留作品をもとに、ツールとハート2もの
の採用の可能性を熱弁してくれた。

ちえ熱の選考会レポート

どうもおひさしぶり、ちえ熱です。今月から、ファンダムを愛してやまない読者の送ってくれた、投稿プログラムの採用か不採用かを定める選考会のレポートをしていくことになった。

選考会は毎月15日ごろにおこなわれるが、そのまえにちえ熱が1画面タイプ、ファジー伸一がN画面タイプ、うぎゃ川井田が10画面タイプとFP部門の、担当作品の評価をすませ、そのなかから「これはおもしろい(役に立つ) / 」と思われる作品を選考会に出品する。右の表が今月号の選考会出品リストだ。

「それでは選考会をはじめます。最初の作品は～」という感じで、1画面タイプの作品から審査がはじまる。審査員はファンダム班の6人。各人は出品リストが載っている評価表に、各作品に対し10点満点で評価していく、最終的には6人の総合点で

採用が決められていくわけだ。

今月の選考会で印象に残った作品をレポートしてみると、渡辺剛クンの「エサ」はストーリーはしっかりしていたが、ゲームのバランスが悪かった。岩崎良幸クンの「地獄道II」は、前作の「地獄道」の勢いがありすぎたためか、あまり評価が高くなかった。浅沼匡クンの「竹中半べ」は2人対戦のパズルゲームで、個人的にはおもしろく遊べる作品だと思ったが、ゲームシステムがわかりにくいこともあって全体の受けがもうひとつだった。

わたしの目についたのが、「こちらドワーフ星」の作者、佐藤貴行クンだ。彼はAVフォーラムの常連であり、ユニークなプログラムを作るのをお手のものとしているので、これからの作品を期待したい。

先月の保留分として阿部俊一郎クンの「SUBMERGE II」

と将積健士くんの「GRAFFITIS」が選考会に登場。前作のパート2の作品というのは、作り手のほうでは作りやすく、ある程度おもしろい作品になると思うが、どうしても新鮮さ、驚きというものがなくなるので、選考会での評価が辛くなってしまふ。「GRA～」はグラフィックツールなのだが、ツールというのも評価が辛くなりがちで、

めったに採用されない。ツールで採用を狙うなら、市販のツールソフトのレベルにとどくくらいの性能があるか、まったく別の方向に目を向けた作品にするかだ。また、ツールはめんどくさい作業を便利にすることを目的としたものだから、万人に共通したものを作り上げるのはかなり大変。みんな、がんばって上、目指してね。

今月の選考会に出品された作品

●1画面タイプ

ホッピングさんかく
B L O C K こわし
エサ
ラケット
分身
PASTEL BALL
ガウガウ
ノック & ノック
FOUND FOUND
こちらドワーフ星
隕石
ピンポン
秩序回復
大宮操車場
KUSI
並べ、ネコ達よ
アシカの修業2〜フープ抜け〜
カードマジック
UNION
まわしやいいってもんじゃねえ
Advantage P-1
私でも動けるぞ!
F-1000000
地獄道II

●N画面タイプ

中和 〜BTB溶液の性質〜
ゴルフ場の逆襲
竹中半べ
Sim Face
THE LITTLE WARS
愛は勝つ/
???
つりぼりやさん
砂漠の攻防
トラ番記者のTAKE A CHANCE

●10画面タイプ

神秘の天宮図
LEGLETTE
FIGHTING BET
●先月の保留作品
SUBMERGE II
GRAFFITIS

西谷聡 (water ball)
兼田和男 (RADIAL AREA)
渡辺剛
柳井田宏之
柳井田宏之
平野拓一 (ひらの たくいち)
桐山勝己
菊地友則 (TOMすけ)
出島裕和
佐藤貴行 (バト)
鹿島信二
岩崎朋美
坂本伸幸
沼尾弘志 (Nu~)
浮田英明 (うたけん)
山崎貴史 (RASSA CORP)
木内靖
牛木隆文 (ろんぐTEAM)
中西英之 (HIDEYUKI)
中西英之 (HIDEYUKI)
大川原宏志 (TEAM Oes)
吉村一真 (よしむソフト)
岩崎良幸 (YIS)
岩崎良幸 (YIS)

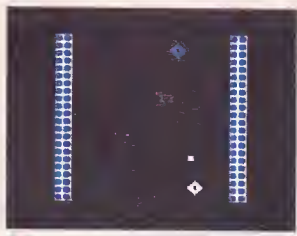
平野拓一 (ひらの たくいち)
岩崎良幸 (YIS)
浅沼匡 (UHYO!!)
木内靖
木本雅文
中本聡
篠原修
菊地友則 (TOMすけ)
柴田龍雄
長谷川誠 (HASEMAKO)

岩崎朋美
赤崎和弘
牛木隆文 (ろんぐTEAM)

阿部俊一郎
将積健士 (SIL - SNA SOFT)

※整理者：青木順

採用までもうちょっと、がんばれ!



◎柳井田宏之クンの「ラケット」 コンピュータ対戦のテニスゲームみたいなので、楽しめたがおしくもバグがあった



◎「ゴルフ場の逆襲」は、ボールを打つと9つのホールがつぎつぎと切り換わり笑いをまきおこした。でも複雑すぎて……

あしたは晴れだ!

担当: MORO

テーマ:「盗作」について、わたしはこう思う



さっそく今月のテーマ「盗作」についての意見を紹介しよう。

●盗作はぜったいみんながいやな気持ちになると思います。やりたいた人はやってもいいけど、MFファンの読者の事を考えてほしいな。盗作があった場合はみんなで話し合って厳しく処分すればいいと思います。=愛知・辻村壮士(10歳)

辻村壮士は10歳だ。たぶん小学4年生くらいだろう。小学生でも盗作はいけないうっかり認識しているのに(べつに小学生をばかにしているわけではない)、なぜ起こってしまうのだろう。

●僕は「盗作」という言葉を聞くと無性に腹が立つ。せっかく苦労して作った作品が、他人に取られてしまうからだ。作者にとってこんな不愉快なことはない。ただ、プログラムを作っていてマニュアルそっくりになってしまうことなら僕もしょうちゅうある。それに気づかず投稿してしまったなら許せるものだが、「だれも気づかないだろう」なんてあまい! 読者の目が光っていることを忘れないでほしい。=岐阜・伊藤晃(17歳)

●盗作はめちゃくちゃ悪いことだ。自分の作品をだれかに使われたらどんな思いをするか。だが、その作品を前に使われていたことを知らなければしかなない。そういう場合はどうなるのか教えてくれ。=京都・KANNYA(12歳)

伊藤晃とKANNYAはだいたいおなじ意見で、盗作はぜったいいけないという。ただし知らなか

った場合はどうなるのか、2人とも疑問に思っている。ほかに、

●もうそろそろ投稿しようと思ったとき、AVフォーラムで盗作事件があって、ぼくが出したものが盗作だったらどうしようと考えて出すのが怖くなりました。=大阪・澤田晃伸(14歳)

これは気持ちの上では盗作ではない。しかし、社会的にはやはり盗作とおなじことになってしまう。とはいえ、1文字も違わずおなじものができるなんてことは、まずないはずだから、安心してほしい。

●私は「盗作」について例をあげるとやはり3月号の『ミカン』です。あの作者は「移植」と勘違いしたのではないのでしょうか。=広島・MS SOFT(13歳)

今回、4月号のAVフォーラムで起こった『ミカン』の盗作事件(マニュアルから盗作)を取り上げたものが多かったが、大半は「なにかの間違いで……」といった意見・内容だった。そのため処分が厳しすぎるという声もみられたが、あれははっきりと盗作だったことが確認されている。その後も数本、やはりマニュアルから引き写したものが、おなじ人物から送られてきている。また、この人物から編集部あてに「何者かに盗作するように脅迫されてしかたなくやった」という内容の手紙が届いた。理由はどうあれはっきり意志を持つての盗作など認めるわけにはいかない。盗作は根絶したいし、読者にもきちっとした事実関係を

明らかにしておくべきだと思うので公表しておく。

盗作についての意見は、大きく2つに分かれていて、盗作は悪いが知らないでなったらどうすればいいのか、というものと、盗作と参考、移植のわかれめに焦点をおいたものだ。後者について少しずつ違う意見を紹介しよう。

●私は盗作と参考の差について述べたい。いくらBGMやキャラクタがおなじでも、ゲームが違えば盗作ではない。移植は盗作。ただし、少しでも応用性のあるゲームなら盗作ではないと思う。=埼玉・KEYSIDE(15歳)

まあそういうところか。KEYSIDEは移植も盗作だといっているが、ファンダムでは移植作品についての明確な決まりはないので、そのときどきのいろいろな状況によるといっておく。

●ぼくは盗作はやはりいけないと思うが、少しは許すところもある。盗作とは、自分は何もしないで、人の力をあてにしている人の考えだと思う。ただ、アイデアや新鮮さがあれば自分のオリジナルではないだろうか。形はおなじでも中身が違えばそれは移植だと思う。=愛知・塚本智明(16歳)

それは移植ではなく参考だろう。ここでいう移植とは、他機種の作品をMSX用に作ることをいうので、中身が違えば参考ということになるだろう。ただし、あまり内容の変わらないものは、移植や盗作として扱うことになる。

●どこから盗作でどこまでが参考なのかについて。AさんがBさんの作品をそっくりそのまま自分の作品として送ったとしても、AさんがBさんの了解を得ているか、「Bさんの作品を参考にしました」と明記して、編集部の人それが認めれば盗作ではないと思います。だけとてこういう人はプログラマとしての資格がないと思います。=広島・神田里志(17歳)

神田里志は少しカン違いをしていると思う。なぜなら、いくら作者に許可を得ていても、どこかでその作品が世間の目に触れていたものならば、二重投稿が盗作の作品として扱われることになる。まったくはじめて世に出るのなら話はべつだが、二重投稿といえば、最近こんなこともあった。

●このたびMFファン1990年12月号に掲載された「Activity」が不意ながらディスクステーション25号に掲載されてしまいました。誠に申し訳ございません(中略)。二重投稿という事になってしまいました。徳間書店様そしてコンパイル社様に多大なご迷惑をおかけしました事を深くお詫言申し上げます。=兵庫・西村幸(22歳)

これに関してはコンパイルからも説明があり、ようするに西村幸に落度はなく、投稿作品のなかにまぎれてしまったのが原因とのこと。もちろんMFファン編集部としては、まったく問題にしてい

意見とテーマの募集

10月号は編集部秘密会議

●10月号は編集部秘密会議

10月号は特別企画として構成してみようと思う。このところ、やたらと会議がひらかれ、とても重大なことが話し合われている。まあ、どんな内容のことかは、さっしうい人はわかるだろうけど、わからない人も2か月もすればわかることになる。10月号ではこの会議から報告をしようと思う。

●テーマ募集

このコーナーでは読者からのテーマを広く募集している。いろんな人に聞いてみたいことをハガキに書いて「あしたは晴れだ!」テーマ」係まで送ってほしい。しめ切りはないが、すでに取り上げられたテーマは扱えないので注意。

意見もテーマも掲載者には記念品を進呈する。

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

●情報局=掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者への

メッセージなどの募集。掲載者にはMFファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものズバリ、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMFファン特製テレカを贈呈。

あて先はMFファン編集部内「ファンダムスクラム」係まで。投稿するコーナー名と住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記すること。

質問箱

リストの空行は消せるか？

Q 質問があります。プログラムを打っているとき、その行の最後に文字を打って、リターンキーを押してリストと見ると、1行だけ空間ができます。どうしたらこれを消せますか？

(大阪・東勝文／15歳)

A 東くん、プログラムを打ちこんでいるときに、行の終わり(画面のいちばん右側)に文字を打ちこむと、カーソルがつぎの行の最初(画面のいちばん左側)にくるだろう？ つまりこれは、まえの行とつぎの行が繋がったことを意味するのだ。そして、ちょうどその状態でリターン

キーを押して、行を登録すると、まるで次の行もその行の一部として登録されたように、リストを表示したときにくっついてくる。これは、どうしてそうなるのかは詳しくはわたしも知らないが、たぶん、どんな行も、行の終わりに空白が1文字ぶんくっついてくる、というような仕組みになっているのだろう。だから、その行をSCREEN0で表示したときと、SCREEN1で表示したときでは、空行が付いたり付かなかったりするのだ。どちらにしても、この空行は消せないで、どうしても気になるのなら、その行を少し短くしてみてもどうだろう。

質問箱

「#」や「/」のつくわけ

Q 5月号の「TWIN BALL」をパチパチとやっていたら行180の「(7755444444)」というところが、どうやっても「(7755444444#)」というふうに、「#」がついてしまい、どうしても直りません。どうしたらいいのですか？

(千葉・平田裕亮／年齢不詳)

A はっきりお答えしよう。それは、その行に打ちこみミスがあるためなのだ。なぜかといえば、きちんと打ちこめていながら、決してそんなことにはならない。また、「#」がくっついてくるといのも理由のひとつにな

る。なぜなら、「7755444444」の部分は、文字列データになっているはずの部分で、そこに「#」がくっついてくるといのは、「7755444444」の部分が数字として扱われている証拠といえるからだ。「#」は倍精度型実数という数値の型宣言文字なのだ。同様に「/」=単精度型実数、「%」=整数、「\$」=文字列がある。「7」で囲まれているように見えるから、文字列とカン違いするが、実際はその外側が文字列として扱われているのだ。平田くん、行180のはじめから見直してみよう。きっと問題の部分までの間で、「7」を打ち間違えているところがあるぞ。

質問箱

アセンブリ言語の打ちこみ

Q マシン語の入力は、モニターなる物でできるらしいけど、アセンブリ言語というのを打ちこむのもモニターのような物が必要ですか？ また、BASICのなかにマシン語を入力しておくのは、どうやってるのですか？

(福岡・団子／年齢不詳)

A じつは、わたしはマシン語を知っているものの、独学で覚えた(本を読むには読んだのだが、軽く読んだ程度でほとんど資料しか使わなかった)から、正確なことには自信がないが、モニタはメモリに直接マシン語コードを書きこむものだから、表示も

マシン語コードのままで、全体を把握するのに困難。だから長いマシン語を組むのには不向きだろう。その点アセンブリ言語で組めば、全体の流れも把握しやすい。しかし、アセンブリ言語はマシン語に変換するなにかのプログラム(アセンブラ)がないと、基本的には使えない。もうひとつの質問の「BASICにマシン語を入力〜」というの、マシン語コードをデータにしておき、プログラムを実行すると、そのデータをメモリに書きこんでいる。必要なときはUSR関数で呼び出す。マシン語がどんなものかわかれば、その方法も必ずわかるはずだ。

情報局

インターナルエラーが出た

「A=FPOS(0)」と打ちこんで実行すると、インターナル・エラー(エラー番号51)が出る。なぜか内部でエラーが発生してしまうのだ。

(大阪・よしむソフト／13歳)

うーん、じつはまともにやってこのエラーが出るのは始めて見た。ところで「FPOS」というのはいちおうBASICの予約語になっているものなんだが、これを実行してもエラーになるだけだ。このような、「予約語だけど、使えない」単語はほかに、ATTR\$, CMD, IPL, があるが、このうちCMD, IPLは拡張用コマンドとして少数のユーザーには使われているもの

だが、ATTR\$というのは、いったいなんなんだろう。どうでもいいが、インターナルエラーは珍しいなあ。ついでにこのちやうとして、エラー番号16のストリング・フォーマー・トゥ・コンプレックスもだしてほしいものだ。



◎いい目の保養になりました

質問箱

スプライトパターン定義で使える文字

Q コントロールキャラクタは、SPRITE\$(0)='%&FOもBG%'という方法のスプライトパターン定義では、使用できないのですか？ 教えてください。

(東京・国弘政則／14歳)

A そうです。終わり。うおお。たった9文字で終わってしまったぞ。これではいくらなんでも不親切すぎるので、もう少しいいに説明しよう。厳密にいうと、ものすごく特殊なやり方をすれば、やってやれないことはないだろう。ただし、あくまでもやってやれなくはないと

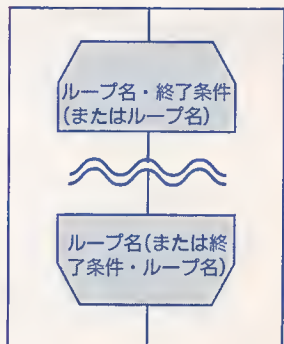
いうだけだ。しかし、MSXはコントロールキャラクタを画面表示することができないし、もともとがMSXの補助機能的な役割をするものだから、プログラムのなかに文字として直接打ちこんで使うことはできない。それよりも、スプライトパターン定義の方法をもう少しよくしたほうがいいだろう。たとえば、どうしても「%」でくった文字列で定義したいのなら、コントロールキャラクタの部分だけCHR\$関数を使って定義すればいい。ほとんどのマニュアルには、この方法でスプライトパターン定義をするサンプルプログラムがついているはずだ。

情報局

6月号BASICピクニックの訂正

6月号アンケートハガキ表から。「BASICピクニックで流れ図記号の使い方がすこし古いのではありませんか。FOR~NEXTはループ端記号があり、そのほかにも新しくなっているものがあるので調べてみてはどうでしょう」(静岡・大山晴貴／18歳・学生) 通産省に問い合わせたところ、1986年に流れ図記号の規格が新しくなっていました(JISX0121)。最新規格の確認をおこたったことを深く反省します。二指摘のとおり、図のような「ループ端」という記号が新設され、「入出力」は「データ(data)」、「流れ線」は「線(line)」と呼称が変わっていました。また、なぜか「端子」の英訳名

「terminal」が「terminator」に変更されていました。シュワルツェネッガー人気のせいでしょうか。ううむ。



スーパー Beginners'

講座

第9回

超初心者

時代劇で、いともかんたんに切り捨てられたり、ゴジラの足もとで逃げまどう脇役の人たち。そんなイメージのある、プログラムの世界での脇役にせまってみよう

プログラムの影の主役たち

「ええい、ひかえおろう！」とおなじみの水戸黄門。主役というイメージにはピッタリくものがあるが、そんな黄門さまで、印箋を見せつけられてひかえてくれる、脇役の人たちがいるからこそ、引き立って見えるのだ。プログラムの世界にも、そういった関係があてはまるように、BASICの命令を主役とすると、変数を使った計算式などがその脇役にあたるのではないだろうか。

■主役逆転

今回のSB講座では、この脇役的な存在の、変数を使った計算式に目を向けてみようと思う。

BASICの命令を積木にたとえると、変数や計算などの要素は、BASICで組まれた積木の肉付けをする粘土のようなもので、この粘土による肉付けがうまくいけば、プログラムはどんどんよくなっていく。

たとえば、前回の講座では、パターン切り換えの方法というのをやったが、変数や計算式の、ちょっとしたくふうでできるものだった。わざわざ人気のある主役を使わなくても、きちっと脇役を押さえておけば、いい作品が出来上がるというわけだ。そう考えていくと、脇役的な存在の変数や計算こそ、プログラ



ムの世界の影の主役といえるのではないだろうか。

BASICの命令をよく知らなくても、マシン語なんかぜん

ぜんわかんなくても、変数の使い方や計算のくふうがあれば、いいプログラムを作っていくことは可能なのである。

先月のおさらい：変数の切り換え

前回の講座では、ヒキナー向きのテクニックとして、スプライトパターン切り換えを紹介した。

そして、そのスプライトパターン切り換えの実例として、ファンダム掲載プログラムのなかから4本を選び、スプライトパターン切り換えをおこなっている処理について解説した。どのプログラムも、スプライトパターン切り換えは変数の値を切り換えることによって実現されていたが、実際にはどのようにして変数を切り換えているのだろうか。

右にはファンダムで使用されることが多い切り換え法を4つ紹介しているが、計算式や命令を使って切り換えている。命令を使った場合と計算式を使った場合とでは、

どんな違いがあるのだろうか。

IF文やFOR~NEXTを使った切り換えの利点は、どのように変数が切り換わるかがわかりやすいということだ。しかしその反面、処理が長いなどの問題もあり、またIF文などは、THEN以降とELSE以降とで、処理が2つにわかれてしまう。ところが、関係演算などの演算を使った変数の切り換えでは、このようなことはなくとても実用的だ。ただ、演算を使った切り換えはその仕組みがわかりにくいので、各演算の働きを理解していないとモノにできない。変数の切り換え法をマスターするには、BASICの基本ともいえる演算をきちんと理解しておかなくてはならないことになる。

変数Aを0と1で切り換える

●IF文を使った場合

IF A=0 THEN A=1 ELSE A=0

IF文を使った変数の切り換えは、変数の現在の値を判定し、判定結果によって変数を再設定する。Aが0なら1にし、それ以外ならAは0になる。

●ループを使った場合

FOR A=0 TO 1

FOR~NEXTループを使うときは、切り換えたい変数をループ用にし、ループを終了したら、またFORの前に処理を移して切り換えをする。

●関係演算を使った場合

A=-(A=0)

関係演算を使うと短くなる。この場合、Aが0なら(A=0)の関係が成り立つのでAは1になる。逆にAが1なら成り立たずAは0になるのだ。

●引き算を使った場合

A=1-A

IF文の場合と比べて、とても短くなった。Aが0だったら1に、0ならば1にちゃんとなる。このくらい短いと手軽に使えるテクニックといえる。

演算子とは

ところで、変数と計算などひとくちにしているが、これらをすべて把握するというのはけっこう至難の業なのだ。

変数はきちんとした理解さえあれば、AもF / もD 1 \$も、どれもたいした差もなく使いこなせるだろう。しかし、計算のほうはどうだろう。MSXには性質の違うさまざまな計算方法があり、それぞれひとつずつ理解していく必要がある。

■計算は演算子を使っておこなわれる

「4と7を足すと、いくつですか？」と聞かれたら、あたまのなかには「4+7=」なんていう計算式が浮かぶだろう(もっとも、こんなかんたんな計算なら答えのほうが先かもしれないが)。この足し算を成立させているのが「+」という記号で、これら計算式に使う記号のことを、まとめて「演算子」と呼んでいる。

■演算子の種類

これら演算子には、足し算や

掛け算など、おもに計算をおこなう「算術演算子」と、AはBより大きいとか、AとBは等しいといった関係を示す「関係演算子」、さらに数値の性質を条件によって比べ、演算結果をだす「論理演算子」とがある。

各演算子にはそれぞれ性質が決まっています。計算結果も当然のことながら、それぞれ異なってくる。また、演算子にはその性質上、必然的に決まっている優先順位があり、MSXで計算をおこなうときには、このことをきちんと把握していないと、希望どおりの計算結果が得られない、なんてことになる。

各演算子の優先順位が、その性質から決まっているなら、性質をしっかりとみこんでおけば、ちょっと考えるだけで優先順位もわかることになる。なにしろたくさんある演算子の性質を覚えるだけでもたいへんなのに、さらに優先順位も覚えていたら、計算のまえに投げ出しなくな



てしまおう。

■それぞれの性質と優先順位

算術演算子は算数の授業で知らうような計算がおもな役割で、優先順位は授業で習ったものとおなじだ。種類としては四則演算とべき乗、それに商と余りの計算用に「÷」と「MOD」がある。÷とMODは掛け算、割り算のつぎに優先される。

関係演算子とは、2つの値を比較して、そのときの関係が成立するなら-1、成立しないと

きには0を計算結果とする演算のことをいい、計算結果を比べたりするのに使用する。

論理演算子とは、数値の性質により値をもとめる計算のことで、プログラムを組めるようになるかならないかに大きく影響する重要なものだ。

各演算子については下のカコミでも説明しているが、これからも演算子についての解説はしていくので、覚えきれないからといってあきらめないように。

演算子の種類とその性質

演算子には、算術演算子、関係演算子、論理演算子とがあり、それぞれまったく違う計算方法をしている。なかでもわかりにくさナンバー1なのが論理演算子だろう。なにしろ、算術とか関係といった名前でいたい想像がつくほかの演算子と違って、論理などといわれても、いったいどんな演算をするのか、そんなにかんたんには想像することができない。まあ、この論理演算子だけは難物かもしれないが、IF文のなかの条件式やグラフィック命令でのロジカルオペレーションなどと、いろいろなところで顔をのぞかせるものだから、こころできちんと理解しておけば、あとが楽になるぞ。

■算術演算子

算術演算子のおもな役割は、数値の計算ということになる。

数値の計算とひとことにいっても、優先順位の違う計算がいくつかあり、算術演算子のなかでもいちばん優先されるのがべき乗「^」だ。そしてそのつぎに掛け算「*」や割り算「/」があり、さらに整数除算「¥」と整数剰余「MOD」がある。いちばん優先順位が低いのは足し算「+」と引き算「-」だ。

これら算術演算子のなかで、いちばん抵抗があるのは整数除算と整数剰余だろう。なにしろほかの演算子は、学校の授業で習うのと、役割も優先順位もおなじだが、こ

れらの記号は授業ではみかけない。しかし、小学校で割り算を習ったころのことを思い出してほしい。割り算の計算結果は、商と余りで答えていた。じつはそれとおなじ働きをしていて、「¥」で割り算の商を、「MOD」でその余りが求められるのだ。

メモ：演算の優先順位は、カッコで囲まれた部分が最優先となり、ついですべての関数、つぎに算術演算子となる。算術演算子のなかの優先順位は、①^②*、/③¥、MOD④+、-となっていて、おなじ優先順位のものがあると、左側のほうにある演算が優先される。

■関係演算子

関係演算子は、計算よりも、むしろ比較といったものが役割になっている演算子で、なぜ比較が演算になるのかといわれると、MSXではそうになっているとしか答えようがない。しかしそのために、スティック入力からいきなり座標増分を計算できたりと、いろいろ便利などころもあるのだ。

関係演算子の種類には、等号

「=」と不等号「>」、「<」があり、どれも優先順位は変わらない。また、関係演算子による演算結果ははっきりして、関係が成立するなら-1を値とし、成立しないなら0を値としている。

メモ：関係演算子の表現例

AとBは等しい	A=B
AはBより大きい	A>B
AとBは等しくない	A<>B

■論理演算子

論理演算子はどちらかというとIF文などで条件式として使われることが多いが、たとえIF文のなかの条件式でも、論理演算はおこなわれている。だからしっかり理解していないと、思わぬバグのもとになってしまうのだ。

論理演算子を優先順位の高い順に列記すると、NOT、AND、OR、XOR、IMP、EQVの6種類があるが、IMPとEQVはめったに使われないものだ。

論理演算の仕組みはどれもおなじようなもので、どこかひとつ理解できればしめたもの。しかし、論理演算のやっかいなところは、

演算がビット単位でおこなわれているところなので、数値を2進数として扱うことができれば、論理演算の仕組みを理解するのがとても困難になってくる。

数値の2進数化というテーマは、とてもここでは教えきれないので、次の講座のテーマとする。

メモ：論理演算子はIF文に使う条件式として用いられ、NOTは「～でなければ」という意味になり、ANDは「～と～がともに成り立つ」、ORは「～か～が成り立つ」、XORは「～と～のどちらか一方だけが成り立てば」という意味に置き換えることができる。

変数と演算子

演算子には算術演算子、関係演算子、論理演算子があり、それぞれ優先順位があった。

ここでは優先順位とひとくちにしているが、これはほとんど算数が苦手なだけでは覚えるほどのものではない。なぜなら算術演算による計算があり、その結果を関係演算で比較し、論理演算で条件を判定するという、手順に基づいたものだからだ。

算術演算子と関係演算子は、小学校で習うていどの算数の知識があれば、あえて覚える必要はない。しかし、論理演算子のほうは、2進数に関する知識が必要になるので、紹介しての内容だったが、今回はもう少し実例をもとに解説するつもりだ。

まあ、演算子はこれくらいにしておいて、こんどは変数について解説しよう。

変数の種類

すべての変数には、これは文

字変数ですとか、整数型の変数ですといった「型」というものが存在し、その型によって扱えるデータが決まってくるのだ。変数の型には整数型「%」、単精度実数型「/」、倍精度実数型「#」、文字型「\$」の4種類があり、MSXの電源を入れたばかりの状態では、すべて倍精度実数型になっている。また%や\$などは型宣言文字といい、その文字のついた変数の型をあらわしている。このうち文字型はその名の通り、文字を扱うことのできる変数のことだ。

文字型以外の変数は数値変数と呼ばれ、3つともおなじように数を扱うくせに、それぞれ性質が違う。そのなかで、整数型というのは-32768から32767までの整数を扱う変数のことで、小数を代入しても小数点以下は切り捨てられるし、この範囲を超える値にしようすると、エ



ラーがおこってしまうのだ。単精度や倍精度といった実数型の変数は、扱える数値の範囲が大きく、小数も使えるが、単精度で6桁、倍精度で14桁までが有効桁数となっている。それぞれ有効桁数を超える桁があるときは、その桁で四捨五入されて有効桁数内におさめられてしまう。プログラムを打ちこむとき、「A=5000000」など整数型の

範囲を超える数値を入力すると、自動的に単精度型または倍精度型の実数を意味する型宣言文字がついてくる。

誤解のないように断っておくが、A%、A/、A#、A\$といった、変数名がおなじで型が違う変数は、すべてぜんぜん別の変数なのということ。だから、A%が1だからといって、A#が1とは限らないのだ。

変数と演算子との注意点

ここでは変数と演算子の組み合わせによって、エラーや誤動作が起きる場合を紹介しよう。

下の2つの図を見てほしい。図の上のほうは、組み合わせによりエラーや誤動作になる場合の例だ。

図の「TAND3」を例にとると、変数Tと3でANDをとるつもりが、TAN関数と変数D3というふうに、MSXにカン違いされてしまい、エラーや誤動作が起きるのだ。このように、MSXは左から順につづりを調べていき、予約語を見つけたところまで確定させてしまう。

だからそうならないように、変数と演算子の間に空白を入れたり、まぎらわしい演算をしないようにするくふうが必要になってくる。前例の「TAND3」なら「TAND 3」にするか、変数Tの値をほかの変数に代入して演算すればいいのだ。

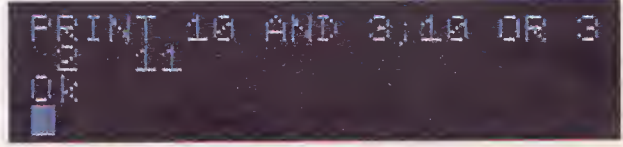
図の下のは、エラーや誤動作にならない場合の例で、たとえば「NOT0」は変数NOと予約語のTOとはカン違いされない。なぜならNOTのほうに先に予約語として判断されるからだ。

●エラーになる、または違う結果の出る場合

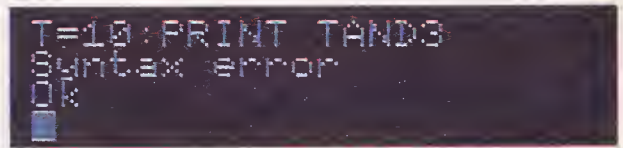
TAND3	XXOR3	DIMP2
↓	↓	↓
TAND 3	XXOR 3	DIMP 2

●正常な動作になり、間違われぬ場合

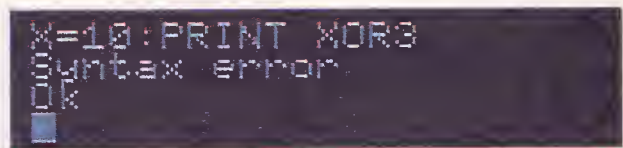
NOT0	2XORND(1)	DIMP2
↓	↓	↓
NOT 0	2XORND(1)	DIMP 2



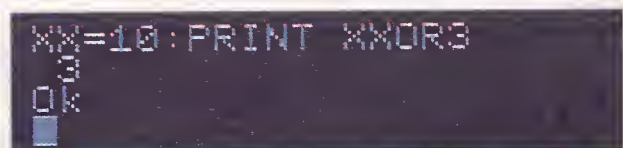
①「10 AND 3」と「10 OR 3」の論理演算をおこなったところ。答えは見てのとおり。片方の数値10を変数に代入して演算してみよう



②変数Tに10を代入して、変数Tと3のANDをとったところ。MSXは「TAND」の部分でTAN関数と誤解してしまったようで、エラーが出た



③こんどは変数Xに10を代入して、変数Xと3でORをしたら、こんどは論理演算子のXORと誤解されてしまい、またもやエラーが出た



④変数X Xに10を代入してOR演算をしたら、エラーは出ずに3と表示された。でも本当なら11になるはずで、X (内容は0)と3のXOR演算をした答えだ

□ か ら わ か る

マシン語 の気持ち

第5回：アセンブリ言語とは

わたしは、もう第5回になる。そろそろ忘れてる人もいるだろうが、わたしは第1回からはじまっているので、第5回でも6回目なのだ。つまり、世間一般でいう半年がすぎた。

しかし、わたしの歩みは、遅々として進まず、母としても進まず、将来が不安だという声が届きはじめた。なぜか、意見をしてくれるのは、みんなマシン語の核心をすでに知っている人ばかりである。そして、ほぼ共通して、この記事にアセンブリ言語が登場しないことを不満に思っているらしい。

それにしても、多くの人の意見というのは、さまざまな輝きを持ち、そのなかのいくつかは心の深い部分に響く。

じつは、連載をはじめたばかりのときに、常連のGENさん（このところお見かぎりだが）から「わかりにくい」という、おしかりの手紙をいただいたことがある（GENさん自身はすでにマシン語を使える）。なぜニーモニックを使わないのか、みんな、ニーモニックを使って、BASICになぞらえつつマシン語を覚えたいはずだ、という趣旨の文面が続き、「ニーモニックの基本から応用まで、1冊のマニュアルを作る気持ちでやってほしい。（中略）マシン語をきちんと覚えたいというのは、ファンダムをみている読者みんなの気

持ちだと思います」というくだりに来て、わたしは泣いてしまった。GENさんが、後進のアマチュアプログラマたちを思いやる気持ちがとてもよくわかったからだ。

じっさい、きちんとマシン語でプログラムを組むためには、アセンブリ言語を無視することはほぼ絶対にできないだろう。しかし、これまで「マシン語の気持ち」で示してきたサンプルていどのマシン語なら、アセンブリ言語を使わなくても組める。

この記事がいままで示してきたサンプルは、例外なく、「決められたレジスタに規定の値をセットしてBIOSを呼び」という単純なパターンをかくなくに通してきた。このパターンなら、せいぜい数ステップの命令で組み上げられるし、マシン語を数字（16進数）のままでも処理することができるはずだ。

アセンブリ言語という、またべつのなにかを覚えなくても、マシン語コード一覧表さえあれば「マシン語の気持ち・第5回」までのサンプルでいどなら十分作れる。そして、ここからがわたしのいいたいことなのだが、それだけで終わるマシン語入門があってもいい、と思う。

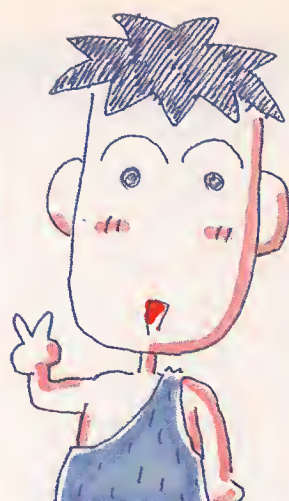
しかし、それはそれとして、そろそろ、アセンブリ言語のほうへも出かけて少し長めのプログラムを作りつつ、新しいアプ



ローチも考えてみたい。

ところで、本屋にMSX用マシン語の本がないという手紙が多い。たしかに街角の小さな本屋さん、雑誌とベストセーくらいしか置いていないかもしれないが、大きな書店に行けば、今年の1月に増刷したばかりの「MSXマシン語入門講座」（湯浅敬著／アスキー／税込1650円）ならあるはずだ。幸運な人は、またべつのマシン語入門書に出会うかもしれないし、古本屋や図書館（ここは盲点）にだって、あるかもしれない。もし、「MSX早わかり事典」（朝日新聞社）

に出会ったら、ものすごくラッキーだ。この本はMSX1のバイブルで、マシン語の気持ち担

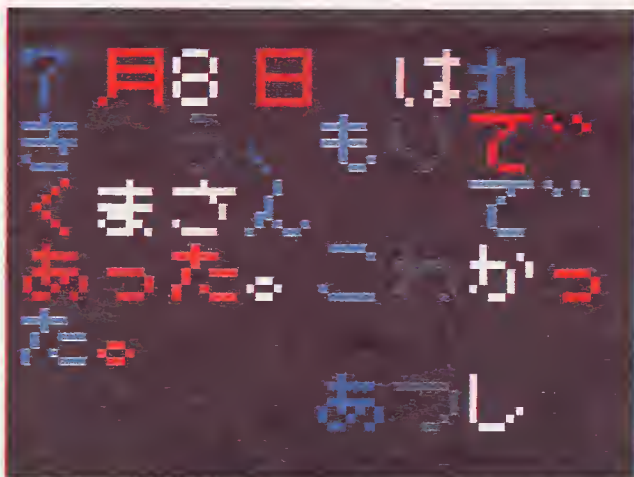


当者は、この本でマシン語の入口に立つことができた（ただし、BIOSやワークエリアはMSX1のもののみ）。

話が脱線した。今月の本題は、これまで扱わなかった「アセンブリ言語」とは、いったいなにものなのか、である。そして、これで、この記事の第1期は終わり、次回からは、ようやくアセンブリ言語の解説を含めて、次の局面へ第1歩を踏み出そうと思っている（予定）。

今月は、そのアセンブリ言語の顔見せ興行みたいなものだ。

じつは、マシン語は一卵性双生児で、小さいころに生き別れになった双子の弟がいる。その弟が、アセンブリ言語だ。



◆今月のサンプルプログラムの実行画面。I文字入力するたびに、SCREEN3のグラフィック画面にカラフルで大きい文字を表示していく

あのマシン語さん(280歳)に
双子の弟が / 衝撃の家族愛
ついでにいうと、BASIC
は、いろいろな理由でマシン語
の孫といえるだろう。

マシン語さん、わたしが孫です
BASICくん、涙の激白

アセンブリ言語をBASIC
のようなものだと思ってい
たら、まず、その考えをぬぐい
さなくてはならない。

アセンブリ言語は、まったく
マシン語にそっくりだ。数字だ
けのマシン語が服を着たのがア
センブリ言語だ、といってもい
い。せいぜい、そのくらいしか
ちがいはない。

今回のサンプルに使用したマ
シン語は、下の表にあるように、
4つの命令でできている。

- ①&H009F番地を呼ぶ
- ②Aレジスタの内容をメモリ
の&H7F8にセットする
- ③&H008Dを呼ぶ
- ④BASICにもどる

そして、これまでこの記事
を何度か読んだことのある人なら、

①では「CD」(16進数。以下同
様)、②では「32」、③では「C
D」、④では「C9」がそれぞれの
命令の中核にあることがわかる
だろう。そのあとに続くのは、
どれもアドレスだ。

これに対応するアセンブリ言

語が、その右側に書かれている。
見かけは、BASICと同様に、
英語ふうで
CALL→コール(呼ぶ)
LD→ロード(転送)
RET→リターン(もどる)
というふうに対応をつけていく
と、それぞれのマシン語のおお
まかな意味がアセンブリ言語に
はっきり現れている。

このアセンブリ言語の命令語
のことを「ニーモニック(mne
mon i c)」という。ムネモニ
ックと読んでしまいがちな、こ
の単語は、つづりが妙で覚えに
くそうなわりには、「覚えやす
い」という意味なのだ。

アセンブリ言語は、このニー
モニックということばの意味か
らも想像されるように、マシン
語の命令に英語やその略号(ニ
ーモニック)を対応させ、覚えや
すいようにしたただけのものなの
だ。アセンブリ言語は、だから、
そのままでは実行することがで
きない。いったんマシン語のコ
ードに変換(アSEMBルという)
する必要がある。

その変換を自動的にやってく
れるソフトのことを「アSEMB
ラ」と呼び、アSEMBラを使わず
に、人が目と手でマシン語コー
ドに変換することをハンドアセ
ンブルというのだ。以下次号。

■リスト SCREEN3のカラフル日記帳

```

10 CLEAR 200,&HD000:AD=&HD000
20 READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)-1:POKE A
  D+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
30 DEFUSR=AD
40 DATA CD9F0032F8F7CD8D00C9
50 'SAMPLE
60 COLOR 15,0,0:SCREEN 3:DRAW"BM0,0"
70 COLOR RND(1)*14+2:A=USR(0)
80 IF A=12 THEN 60 ELSE 70
  
```

プログラムの解説

●行10~40 行40のマシン語を&H0000を先頭番地とするエリアに書きこみ、USR関数として定義する。●行50:REM文。●行60:SCREEN3にしてグラフィック画面での文字の表示位置を決める。●行70:乱数で色を決め、USR関数を呼び出す。●行80:USR関数の値(A)が12(CLSのコード)だったら行60へ、そうでなければ行80へ。
【解説】グラフィック画面をオープンし、INKEY\$で文字を受け付け、PRINT#を使えば、行40のマシン語とおなじことがBASICでもできる。

■表 グラフィック画面に文字を表示するマシン語の構成

アドレス	マシン語	ニーモニック(アセンブリ言語)	その気持ち
D000	CD 9F 00	CALL 009FH	1文字入力受け付け ●BIOSの「CHGET」を呼ぶ。ここが呼ばれるとキーボードから1文字入力されるまでMSXが待ち、入力されたらそのキャラクタコードをAレジスタに転送する。
D003	32 F8 F7	LD (0F7F8H),A	関数の値として返す ●Aレジスタの値を、メモリの&H7F8に転送する。この値は、BASICにもどったときにUSR関数の値となる。
D006	CD 8D 00	CALL 008DH	グラフィック画面に表示 ●BIOSの「GRPPRT」を呼ぶ。ここが呼ばれると、そのときAレジスタに入っていた数値をキャラクタコードとする文字をグラフィック画面に表示する。
D009	C9	RET	BASICにもどる

▶遊び方は33ページ

52

Advantage P-1

アドバンテージ・ピーワン

MSX MSX2/2+RAM8K BY TEAM Oes

▶遊び方は34ページ

注意

このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1,CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 SCREEN1,3:WIDTH32:KEYOFF:DEFINT A-S:COL
OR15,0,0:ES=CHR$(27):SOUND7,49:SOUND6,31
2 FORI=0TO1:A=0:VPOKE8205-I,3+I*45:FORJ=
0TO7:A=A*2+1:VPOKE824+J+I*8,A:NEXTJ,I
3 FORI=1TO48:VPOKE14335+I-(I>16)*16-(I>3
2)*24-(I>40)*8,255-ASC(MID$( "■もちちめらめ2てまめ
ひぬマ°■もちちめら7ろ" +CHR$(160)+"ほろろソ?ろんろ>ソソ
▲■■■■マああ ",I)):NEXT:VPOKE8206,51:T=A:PLA
Y"V9C":GOTO8
4 FORI=0TO1:S(I)=0:W(I)=1:LOCATE3,8+I*5:
PRINT"g"STRING$(24,112)"h"ES"Y#"ADVANTAG
E P-1":PUTSPRITEI,(19,36+I*39),7,0:NEXT:
FORI=0TO6000:NEXT:PLAY"SM4000C":TIME=0
5 FORI=0TO1:S(I)=S(I)-STRIG(I)*2+(S(I)>0
):IFS(I)>10THENS(I)=-20
6 P(I)=(S(I)>0)*(P(I)=0)-(S(I)<0)*2:W(I)
=W(I)-S(I)*(S(I)>0)/3,2:PUTSPRITEI,(18+W
(I),36+I*39),-(S(I)>8)+7,P(I):IFW(I)>210
THENZ=TIME/60:PLAY"S13C1."ELSENEXT:GOTO5
7 PRINTES"Y1&"I+1"P WIN! "USING"TIME ###
.##":Z=T-T-(T>Z)*(Z-T)
8 IFSTICK(0)THENPRINTES"Y/("USING"BEST T
IME ###.##":T:FORJ=0TO7:PRINTES"Y1&":ES"
L":PLAY"","V1004L64DEC":NEXT:GOTO4ELSE8
```

変数の意味

スプライト座標

W(n).....各ランナーのX座標
⇒nはプレイヤー番号

その他の変数

A.....コースのキャラクタパタ
ーン定義用

ES.....エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)が入る

I,J.....ループ用

P(n).....ランナーの表示パタ
ーン番号⇒nはプレイヤー番号

S(n).....各ランナーのスピー
ド⇒nはプレイヤー番号

T.....ベストタイム

Z.....ゴールしたランナーのタ
イム

プログラム解説

①～③ 初期設定

●画面モード、スプライトサイ
ズ設定●1行の表示文字数設定
●ファンクションキーの表示禁
止●変数の型宣言●画面の色設
定●エスケープシーケンス設定
●PSGレジスタ設定●コース
の表示用キャラクタの色設定と
パターン定義●ランナーの各ポ
ーズのスプライトパターン定義
●コースの表示用キャラクタの
色設定●ベストタイム設定●効

果音●行8へ飛び

④ よーい、ドン!

●各ランナーのスピードカウン
タ、Z座標初期化●画面にコー
ス、タイトル、ランナーの表示
●時間待ち●効果音●タイマー
変数初期化

⑤ 転ぶなよ

●プレイヤー切り換えループ開
始●処理ランナーのスピード計
算⇒トリガー入力●ランナーの
転び判定⇒スピードが速すぎた
ら、スピードの再設定

⑥ ゴール!

●ランナーの表示パターン番号
切り換え●ランナーの座標更新
●ランナーの表示●ゴール判定
⇒処理中のランナーがゴールし
たらタイム設定/効果音●まだ
ゴールでなければプレイヤー切
り換えループの繰り返し、終了
/行5へ飛び

⑦ ただいまの記録

●勝ったプレイヤーとそのタイ
ムの表示●ベストタイム更新

⑧ リプレイ

●スティック入力判定⇒入力
があればベストタイム表示/記録
の消去と効果音/行4へ飛び●
入力があれば行8へ飛び

プログラマから ひとこと

2人で走ってください

[TEAM Oes]うむ、採用である。私はOesでございます。みなさんこ
んには。いやいや、このゲームを投稿してから2週間くらいで採用通知
がきたので、とてもおどろいてしまいました。いっけんたいしたゲームで
はないようにみえますが、本当にたいしたことないから困りますね、実際
(タイトルはいいんだけどね)。まあ、2人でもできるので2人で走って
ください。最後に隠し技をひとつ。イジェクトボタンを押すと魚雷が発射さ
れます(ウソ)。……ではまたお会いしましょう。



Advantage P-1

TEAM Oes

1991

NANTE
TAIRYOKU NO
NAI RIKUJO
SENSHU NANDA...



ノック&ノック

MSX MSX2/2+RAM8K BY TOMすけ

▶ 遊び方は34ページ

注意

このプログラムの行2にある「※」はキーボードから打ちこめない文字です。打ちこむときはKEY1,CHRF(254)を実行してF1キーで打ちこんでください。また、この文字は画面では空白と区別がつかないので、注意してください。

```
1 SCREEN1,1:COLOR15,12,2:DEFINT A-Z:WIDTH
32:FOR I=0 TO 5:READ A$:SPRITE$(I)=A$:NEXT
2 KEYOFF:VPOKE8208,140:H=H+(H-G)*(G>H):G
=-G*(M<5):T=0:M=0:PRINT" R="R+1"H="H:DAT
A$※!コ!※ほ,※,※,※p`※00タタ,タタく,`ねりりp,ほ※Dコ!※ほ
3 PUTSPRITE0,(120,170),4:PUTSPRITE1,(134
,165),11,2:FOR I=0 TO 999:NEXT
4 PLAY"SM299L6405CG":K=122:L=20:A=1+R#2+
RND(-TIME)*5:B=5+R#2+RND(1)*4:C=R#2+RND(
1)*5:D=1+(RND(1)>.5)*2:X=127:Y=180:Z=0
5 S=STICK(0):K=K+((S>5ANDS<9)-(S>1ANDS<5
))*8:L=L+((S=10ORS=20RS=8)-(S>3ANDS<7))*8
:X=X+A*D:Y=Y-B:Z=Z+C:E=-STRIG(0)*18:LOCA
TET+M+1,21:IF Z>18 THEN Z=Z#9:PLAY"03C"
6 PUTSPRITE1,(110,175),11,3:PUTSPRITE2,(
X,Y-Z),15,1:PUTSPRITE3,(X,Y),1,1:PUTSPRI
TE4,(K+E,L),6:PUTSPRITE5,(K+7,L-6),3
7 IF X<0 OR X>250 OR Y<0 THEN PLAY"V1501L8C":M=
M+1:A$="X"ELSE IF X>K+E AND X<K+E+9 AND Y-Z>=
LANDY-Z<L+9 THEN T=T+1:G=G+Y#9:PLAY"Q5ABCD
S12L4":PUTSPRITE3,(0,209):A$="●"ELSE 5
8 PRINT A$G:IFT=5 OR M=5 THEN PLAY"GEC2":FOR I
=0 TO 1:I=-((PEEK(-1045)=254):NEXT:R=-(R+1)
*(T=5 AND R<9):G=G+(5-M)*5:CLS:GOTO 2 ELSE 3
```

変数の意味

スプライト座標

K, L……選手の座標
E……グローブのX座標(選手の座標からの相対座標)
X, Y, Z……ボールの座標
X, Y-Zで表示

その他の変数

A, B, C……ボールの座標増分
A\$……スプライトパターン定義用/メッセージ表示用

D……ボールの進行方向
G……スコア
H……ハイスコア
I……ループ用
M……ミスキャッチ数
R……ラウンド数
S……スティック入力用
T……キャッチ数

プログラム解説

① 初期設定

●画面モード・スプライトサイズ設定●画面色指定●変数の型宣言●画面横の表示文字数設定●スプライトパターン定義用ループ開始●パターンデータ読みこみ●スプライトパターン定義●スプライトパターン定義用ループの繰り返し、終了

② ラウンドのはじまり

●ファンクションキーの表示禁

プログラマからひとこと

涙の初採用

【TOMすけ】ついにやりました / ファンダムに投稿を続けて苦節4年。涙の初採用です。夢にまで見た「幻の灰色の封筒」を手にしたときは、思わず家族5人で手をとりあい、跳びあがってしまいました。そうなのです。何もかくしません。私は今年41歳になる、3人の子持ちのオトサマ。Mファンはいつも子供たちといっしょに読んでいます。ゲームは私が作り、子供たちは今のところ、テストプレイ専門です。私は地元のサッカー少年団のコーチをやっており、サッカーのゲームはたくさん送ったのですが、全部ボツ。それなら、と作った野球ゲームがこれです。記憶のよい方なら覚えているでしょう。これは大昔、ファンダムに載っていた名作「ぼっちゃこい」のノック版とも言えるもの。本家に負けず劣らずのオモシロサ、と思います。いかが? イラストは「三國志II」にハマっている、中3の娘が書きました(Nuーさんのマネ)。



止●キャラクタ色設定●ハイスコア更新●スコア初期化●ミスキャッチが6以上のときのみ●キャッチ、ミスキャッチ数初期化●ラウンド数、ハイスコア表示●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

③ ノックのはじまり

●ノッカーとバットのスプライト表示●時間待ち

④ ノックごとの変数設定

●効果音●選手の座標設定●ボールの座標増分設定●ボールの座標設定

⑤ 各種座標更新

●スティック入力●選手の座標更新●ボールの座標更新●グローブの座標更新●トリガー入力時に逆シングルになる●スコア表示位置指定●ボールのZ座標の上限判定●Z座標の修正/効果音

⑥ 画面に表示だ!

●バット、ボール、ボールの影、グローブ、選手の表示

⑦ キャッチできたか?

●ボールが画面外に出たかを判定●出ていれば効果音/ミスキャッチ数加算/メッセージデータ設定●グローブとボールの位置を判定●重なっていればキャッチ数、スコア加算/効果音/ボールの影消去/メッセージデータ設定●ボールが画面内で、キャッチしなければ行5へ

⑧ リプレイ

●キャッチ数、スコアを表示●キャッチ数がミスキャッチ数が5になったか判定●効果音/リプレイ(SHIFTキー入力)/ラウンド数更新/ボーナス点加算/画面消去/行2へ●キャッチ、ミスキャッチ数が4以下なら行3へ



秩序回復

MSX MSX2/2+RAM8K BY 坂本伸幸

▶遊び方は35ページ

注意

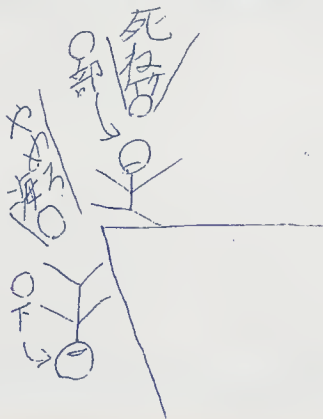
このプログラムでは、行1の最後でSETBEEP命令を使っています。そのために、このプログラムを実行したあとではビーブ音が変わってしまいます。ビーブ音をもとにもどしたいときは、SETBEEP 1, 4を実行してください。また、MSX1ユーザーの人は、行1にあるSETBEEP 4, 4を削除すれば、MSX1でも動作します。

```
1 COLOR11,1,1:SCREEN1,1:KEYOFF:DEFINT A-Z
:WIDTH29:FORI=0TO72:P=VPEEK(392+I):Q=IMO
D8:VPOKE14336+I,(POR(P#2))*(1-(Q<6)-(Q<3
)*2):NEXT:DEFFNS=4-ABS(X-4):R=RND(-TIME)
:X=1:LV=1:SETBEEP4,4
2 FORI=0TO8:A(I)=I:NEXT:FORK=1TOLV:X=INT
(RND(1)*7)+1:GOSUB6:NEXT:FORI=0TO8:R(A(I
))=I:NEXT:X=1:PRINTCHR$(11)"L"LV
3 Q=0:FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(10+(9-I)*4,I
*16),15+(ABS(I-X)<=FNS)+(X=I)*4,A(I):Q=Q
-(A(I)=I):NEXT:IFQ=9THENLV=LV+1:GOTO7
4 S=STICK(0):IFS=7THENPLAY"N"+STR$(30+X*
4):FORI=1TO8:FORJ=X-FNSTOX+FNS:H=(J-X)*I
:PUTSPRITEJ,(10+(9-J)*4+H,J*16-H*4),A(J
):NEXTJ,I:GOSUB6:GOTO3
5 IFSTRIG(0)THENFORI=0TO8:G(I)=R(A(I))-I
:NEXT:FORJ=1TO8:FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(10
+(9-I)*4-G(I)*J#2,I*16+G(I)*J*2),15,A(I)
:NEXTI,J:FORI=0TO8:A(R(I))=I:NEXTI:GOTO3
ELSEIFSMOD2=1THENX=X+(S>4)*(X<7)-(S<4)*(
X>1):GOTO3ELSE4
6 FORI=1TOFNS:SWAPA(X-I),A(X+I):NEXT:PLA
Y"V15S0M3000L8":RETURN
7 BEEP:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2
```

プログラマからひとこと

不吉な事ばかり

【坂本伸幸】なんと(というほどでもないが)、この採用通知はぼくが修学旅行に行っているときに届いたのだ。どうりで不吉な事ばかり起こると思った(ちがうて)。でも本当に不吉な事ばかり起こった。例えば日本モ〇キー〇ークのフライングカーベットの真ん中に座っている人形が、回っているときにとれて人に当たってけが人が出たりした。しかし、初投稿で採用されるとは思わなかった。さて、また次の投稿用のプログラムを作るか。ちなみに誰もファンダムだとは言っていないぞ(嫌なやつ)。



変数の意味

A(n)……現在の数字列パターン(上からn+1番目の数字-1が入る)⇒スプライト面番号nに表示されるスプライトパターン番号

G(n)……n+1番目の数字の初期位置と現在位置との差

H……逆転表示用

I、J、K……ループ用

LV……レベル

P……太文字処理用(スプライトパターン定義用)

Q……正しい位置にある数字の数/斜体処理用

R……乱数初期化用

R(n)……問題の数字列パターンの初期位置(数字n+1の初期位置-1)⇒スプライトパターン番号nの初期スプライト面番号

S……スティック入力値

X……カーソル位置-1(=スプライト面番号)

■ユーザー定義関数

FNS……カーソル位置の片側何文字を逆転させればいいのかの計算用ユーザー定義関数

プログラム解説

① プログラム初期化

●画面初期化●整数型宣言●数字のキャラクタパターンデータをもとに、斜体太文字化してス

プライトパターンに定義●ユーザー定義関数定義●乱数初期化●変数初期化●ビーブ音設定

② 問題作成

●配列A作成⇒正解パターンの作成●レベル数だけシャッフルする●配列Rの作成⇒問題パターンの各数字の位置保存●カーソル位置初期化●レベル表示

③ 数字列の表示

●変数初期化●数字列の表示●クリア判定⇒クリアならレベル更新/行7へ飛ぶ

④ 回転

●スティック入力●回転判定⇒入力がスティック左なら効果音/回転表示/行6を呼び出す/行3へ飛ぶ

⑤ やり直しとカーソル移動

●やり直し入力判定(トリガー)⇒入力があれば配列Gの作成/問題の初期状態表示/配列Aをもとにもどす●スティック入力によりカーソル移動

⑥ シャッフルサブ

●配列Aの部分回転●PLAY文設定●もとの処理にもどる

⑦ クリア

●効果音●リプレイ(トリガー入力)●行2へ飛ぶ



大宮操車場

MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu~

▶遊び方は35ページ

```
1 COLOR15,0,9:SCREEN3,3:DEFINT A-Z:OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO31:VPOKEI+&H3800,255:NEXT:ONSPRITEGOSUB7:D(1)=2:D(2)=4:D(3)=5
2 FORI=0TO3:READC(I):POKE&HF3D6,D(I)*8:CLS:FORJ=0TO3:FORK=I*4TO252STEP16:LINE(K,J*40)-STEP(0,28),1:NEXT:FORK=0TO1:LINE(0,J*40+K*20+5)-STEP(252,0),14:NEXTK,J,I
3 L=L+1:POKE&HF3D6,0:LINE(252,188)-(8,164),0,BF:PRINT#1,"そうし" L:BEOP:FORT=0TO3:B(T)=T*40-1:E(T)=RND(1)*7+L-(T=2)*4:NEXT
4 VDP(4)=0:FORI=0TO5555:NEXT:FORT=0TO3:A(T)=0:GOSUB9:BEOP:NEXT:X=666:Z=0:GOSUB8:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12,32:SPRITEON
5 T=(T+1)AND3:VDP(4)=D(T):S=STICK(0):IFS<>GTHENF=(S+1ANDY>0)-(S+5ANDY<3):G=S:IFFTHENSOUND6,2:SOUND13,0:Y=Y+F
6 Z=Z-(S=3)+(S=7):GOSUB8:IFX>0ANDX<992THENCOLOR,C(X*256):A(T)=(A(T)+E(T))AND255:GOSUB9:GOTO5ELSESPRITEOFF:IFX<1THEN3ELSEFORI=0TO9:COLOR,15-I:BEOP:NEXT:GOTO4
7 SPRITEOFF:Z=E(T):GOSUB8:SOUND6,31:SOUNDD13,0:SPRITEON:RETURN:DATA4,10,9,6
8 X=X+Z:PUTSPRITE4,(X,B(Y)),15,0:RETURN
9 PUTSPRITET,(A(T)-32,B(T)),2,0:RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

A(n).....他車のX座標⇒nは線路の番号:上から順に0~3
B(n).....線路の位置(貨車の表示用Y座標)⇒nは線路の番号
X.....自車のX座標⇒操車成功までの距離

グラフィック座標

J,K.....ゲーム画面作成時の線路描画座標の指定用(ループ用として使用)

その他の変数

C(n).....画面の色⇒nは画面番号:1=青、2=黄、3=赤、4=暗い赤
D(n).....画面切り換え用⇒画面スクロール用
E(n).....他車のX座標増分⇒nは線路の番号
F.....自車の走行線路切り換え

用
G.....スティック入力値の保存用⇒連続入力防止用
I,T.....ループ用⇒Tは画面スクロール処理の切り換え用変数としても使用
L.....操車番号⇒ステージ数
S.....スティック入力用
Y.....自車の走行線路番号⇒自車の表示Y座標として線路の位置の添字に使用
Z.....自車のX座標増分

プログラム解説

① 初期設定

●画面の色指定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の型宣言●グラフィック画面への文字表示準備●貨車のスプライトパターン定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定●画面切り換え用変数設定

② ゲーム画面作成

●ゲーム画面の色データ読みこ

プロはグラマからひとこと

全国に何人もいないぞ



[Nu~]大宮、私の兄は、旧陸軍大宮操車場に勤めておりました。このゲームは兄の話を聞いて思いついたものです。操車するのはむずかしいですが、雰囲気は出てくると思います。さて、ファンダムに採用されると掲載誌が送られて来ますが、今回は発売日よりはやく送られてきました。発売前に読める人は全国に何人もいないぞなんてニンマリしていました。ROMにしてもらえるのも「世界唯一のROM」と自慢のタネなんです。送られてくるのは遅いです。さりげない催促でした(編集部注:ごめんなさい)。恒例によりイラストは娘によります。娘はボールをたたくほうのバレー部です。

み●ゲーム画面作成⇒全部で4つの画面に少しずつ違う線路のパターンを描画している

③ 操車準備

●操車番号更新●アクティブページ(書きこみ画面)設定●操車番号表示●効果音●他車のY座標、X座標増分設定

④ 操車開始

●ディスプレイページ(表示画面)設定●時間待ち●他車のX座標設定●他車表示サブ(行9)呼び出し●効果音●自車のX座標、X座標増分設定●自車表示サブ(行8)呼び出し●効果音●スプライト衝突時の割りこみ許可

⑤ 操車メイン

●画面スクロール用変数切り換え●ディスプレイページの切り換え⇒画面(線路)のスクロール処理●スティック入力受け付け●スティックの連続入力判定⇒連続入力でなければ自車の走行線路切り換え用変数設定/スティック入力値の保存●自車が線路を乗り換えるか判定⇒判定が

あれば効果音/自車のY座標更新

⑥ 終了判定

●自車のX座標増分計算●自車表示サブ呼び出し●ゲーム継続判定⇒継続中なら画面の色設定/他車のX座標更新/他車表示サブ呼び出し/行5へ●ゲーム終了ならスプライト衝突時の割りこみ禁止/クリア判定⇒成功なら行3へ●失敗なら画面フラッシュ/効果音/行4へ

⑦ 追突事故発生!

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●ぶつかった他車のX座標増分を自車の増分に設定●自車表示サブ呼び出し●効果音●スプライト衝突時の割りこみ許可●もとの処理へ●ゲーム画面の色データ(行2で読みこみ)

⑧ 自車表示サブ

●自車のX座標更新●自車の表示●もとの処理にもどる

⑨ 他車表示サブ

●他車のスプライト表示●もとの処理にもどる



当選者発表

●6月号ソフトプレゼント当選者 ①「信長の野望・武將風雲録」=〈岩手県〉伊香太一郎〈大阪府〉河内湖〈長崎県〉山路雅大/②「提督の決断」=〈新潟県〉布施賢也〈東京都〉久保信敬〈千葉県〉青木正一/③「MSXView」=〈埼玉県〉小池貴幸〈東京都〉猪鼻紀行〈大阪府〉有村康二郎/④「ルーンマスター三國英雄伝」=〈神奈川県〉百々徹〈長崎県〉桑原敬文・大脇光剛

並べ、ネコ達よ

MSX MSX2/2+RAM8K BY RASSA CORP

▶遊び方は36ページ

```

1  DEFINT A-W:KEYOFF:COLOR10,1,1:SCREEN1,0
   :WIDTH32:VPOKE8196,192:FORI=0TO23:VPOKE(
   I*8)*32+IMOD8+256,ASC(MID$("エ&&ふ*ふ6pppp
   ppppエ&&ふ*ふ6",I+1,1))+144AND255:NEXT:SPR
   ITES(0)="D!カカ!コ!":R=1:PLAY"SM9999T180L8
2  B=RND(-1):A=ASC(MID$("N-H 9:QU",R,1))
   :FORI=0TOA:B=RND(1):NEXT:FORI=1TO4:M(I)=
   0:R(I)=RND(1)*5+I*5+1:NEXT:G=RND(1)*R(4)
3  FORI=1TO4:LOCATE2,I*3+3:PRINTSTRING$(R
   (I),(I*4)*4+36)TAB(27)R(I):NEXT:M(4)=R(4
   ):LOCATE5,19:PRINT"めん   "G"ひき、ならへてね。"
4  FORI=0TO1:Q=VAL(INKEY$):IFQ<10RQ>5THEN
   I=I-1:NEXTELSEIFIANDQ=S(0)ORM(Q)=I*R(Q)O
   RQ=5THEN4ELSE(S(I)=Q:PLAY"06C64":NEXT:C=S
   (0):D=S(1):O=M(C):P=M(D):H=RND(1)*25+24
5  X=0*8+8:Y=C*24+23:X1=(P*8+16-X)/16:Y1=
   (D*24+23-Y)/16:W=14:Z=8:PUTSPRITE0,(X,Y)
   ,10:LOCATEX/8,Y*8+1:PRINT"$":PLAY"N=H;3"
6  FORI=0TO15:X=X+X1:Y=Y+Y1:PUTSPRITE0,(X
   ,Y-Z):Z=Z+W:W=W-2:NEXT:LOCATEX/8,Y*8+1:P
   RINT"(":H=H+1:O=O-1:P=P+1:VPOKE6915,0
7  M(C)=O:M(D)=P:IFOANDP<R(D)THEN5ELSEIFO
   GORP=GTENPLAY"06G-BE-EG-B2":R=R+1:FORI
   =0TO10000:NEXT:CLS:IFR<10THEN2ELSEELSE4

```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……移動する猫の座標

その他の変数

A、B……各ステージ用乱数初期化用/乱数設定用

C……猫の移動元の列番号

D……猫の移動先の列番号

G……並べる猫の数

H……猫の移動時の効果音用

I……ループ用

M(n)……各列の猫の数保存用(nは列番号)

O……移動元の猫の数

P……移動先の猫の数

Q……キー入力用

R……現在挑戦している面

R(n)……各列の大きさ(nは列番号)

S(n)……入力値の保存用

W、Z……猫の移動時のY座標増分(ジャンプ効果用)

X1、Y1……猫の移動増分

プログラム解説

① 初期設定

●変数型宣言●ファンクションキーの消去●画面設定●キャラクタの色設定●キャラクタパターン定義●スプライトパターン定義●PSG初期化

② ステージデータ作成

●乱数初期化⇒ステージごとに決まった乱数を得るための処理●ステージデータ作成(各列にいる猫の数初期化/各列の大きさ設定/並べる猫の数設定)

③ 画面表示

●ゲーム画面の表示●最下段の列に猫の数設定●ステージ数と並べる猫の数を表示

④ キー入力

●キー入力受け付け●入力の範囲外判定⇒範囲外なら再入力●次の場合は入力のやり直し①

プログラマからひとこと

行番号はいまだに赤かった

[RASSA CORP]ひさびさに採用になったのでながながと書かせてもらう。大学受験のためMファンとは約1年のご無沙汰であったが、結構変わっているようだ。ファンダムでは1画面のプログラムが小さくなっていった。行の終わりにあったあのリターンキーのようなマークはどこに行ったんだろう。だが、行番号はいまだに赤かった。そしてマシン語、ビギナーズと講座が2つ。どちらも面白かった。それから勝ち抜きQG、ゲーム制作講座、……。これらの応募要項が一括され、投稿応募用紙が付いていた。昔はテクポリと合わせて1000円で買ったのだが今では買えない。Mファンも高くなったものである。しかし、1年間でこんなに変わるものなのか。ま、変わるか。現にMファンを手にして読んでるんだから。そういえば、5月号で創刊50号だそう。遅ればせながらおめでとう、と言わせてもらいます。テクポリも去年の12月号で創刊100号を迎えたので、T1Mの皆さんにはますます頑張ってもらいたいですね。これからも良い雑誌を//

CATS, LINE UP!

ARAKKA
ZAKKA

1991. 5. 25. Sat.



移動先と移動元が同じ②移動先に猫がない、移動元が満員③取り消しの入力●入力の保存/効果音/入力の繰り返し、終了/移動元と移動先の情報設定

⑤ 猫の移動準備

●移動する猫の座標、移動増分、Y座標増分の設定●移動させる猫をスプライトで表示●移動させる猫のキャラクタを消す●効果音

⑥ 猫の移動

●猫移動ループ開始●猫の移動、表示●Y座標増分更新●猫移動

ループ繰り返し、終了●猫をキャラクタで表示●効果音の音色変更●移動先と移動元の猫の数更新●猫のスプライト消去

⑦ クリア判定

●移動先と移動元の猫の数保存●猫の移動の終了判定⇒まだ移動するのなら行5へ飛び●ステージクリア判定⇒クリアなら/効果音/ステージ数更新/時間待ち/画面消去/オールクリア判定⇒オールクリアでなければ行2へ飛び●ステージクリアでなければ行4へ飛び



当選者発表

●6月号ソフトプレゼント当選者 ⑤「レイ・ガン」= 埼玉県伊藤茂(静岡県)佐野暢之(岡山県)野口武志/⑥「ディスクステーション#25」= 埼玉県南原仁(静岡県)鈴木啓伸(京都府)大久保大/⑦「ピンクソックス5」= 千葉県深川隆史(静岡県)松野勝敏(山口県)田村征男

まわしゃいいってもんじゃねえ

MSX2/2+VRAM128K BY HIDEYUKI

▶遊び方は36ページ

```
1 DEFINT N:COLOR,0,0:SCREEN5:DIMA(17,11):OPEN"GRP:"AS1:FORI=1TO14:COLOR=(I,-I*(I<8),0,(7-I)*(I>7)):COLORI:PSET(92-I,196-I),,TPSET:PRINT#1,"BY HIDEYUKI":NEXT:D=ATN(1)*2/9:FORI=0TO5:A(0,I*2)=I*34-85
2 NEXT:C=COS(D):S=SIN(D):FORI=1TO17:FORJ=0TO5:P=A(I-1,J*2):Q=A(I-1,J*2+1):A(I,J*2)=P*C-Q*S:A(I,J*2+1)=Q*C+P*S:NEXTJ,I
3 FORI=0TO1:FORJ=0TO9:J=J-(J+I=0):G=J+I*12:FORK=JTO13:X=20-K*.4+(G*MOD6)*41:Y=20-K*.4+(G*6)*41:E=I*7+(K-J)*2+1:CIRCLE(X,Y),20-K+(K-10)*(K>10),E:PAINT(X,Y),E
4 NEXTK,J,I:FORI=0TO2:SETPAGE,I+1:CLS:FORJ=0TO5:FORK=0TO5:M=17-A(I*6+J,K*2+1)*16+(K*MOD3=1)*12:COPY((M*MOD6)*41,(M*6)*41)-(M*MOD6)*41+40,(M*6)*41+40),0TO(J*42,A(I*6+J,K*2)+87),,TPSET:NEXTK,J,I:SETPAGE,0:CLS:SOUND7,62:SOUND8,15
5 N=45:H=1-H:FORI=0TO4:FORJ=H*2+1TO3-2*HSTEP1-2*H:FORK=H*5TO5-5*HSTEP1-2*H:FORL=0TON^2*6:NEXT:N=N-1:SOUND0,ABS(N)*5+30:COPY(K*42,0)-(K*42+41,211),JTO(107,0):NEXTK,J,I:GOTO5
```

変数の意味

グラフィック座標

G……球描画時の画面上の位置番号(ページ0を41ドット×41ドットずつに分けて、どこに球を描くかを表す)

M……アニメパターン作成時の画面上の位置番号(Gと別の変数にしている意味は特ない)

X、Y……球描画時の円の中心座標



3次元座標系

A(n, m)……アニメパターンnのm番目の球の座標⇒m MOD 2 = 0 なら Y座標、1 なら Z座標(X座標は固定)

C……アニメの各球の3次元座標計算用=COS(D)

D……アニメ1コマ分の回転角度(1/18πラジアン=10度)

P……アニメパターン計算用(パターンnのある球のY座標を計算しているとき、パターンn-1の同じ球のY座標)

Q……アニメパターン計算用(パターンnのある球のZ座標を計算しているとき、パターンn-1の同じ球のZ座標)

S……アニメの各球の3次元座標計算用=SIN(D)

その他の変数

E……描画時の球の色

H……回転方向(画面の向かって右からみて時計回りなら0、逆なら1)

I、J、K、L……ループ用

N……汎用カウンタ

プログラマからひとこと

ひねりがないのでファンダムに

[HIDEYUKI] 何本か送って、自分では「おまけ」と思っていたものが採用される、というのはよくある話だが、今回のほくなどは典型的なそれだ。ナメたタイトルがそれを如実に物語っている。はじめAVフォーラムに送ろうと思っていたが、ひねりがないのでファンダムにした。直接の動機は5月号P52右下すみのコメントによる。この賞賛プログラムを見ると

あばらが開いたら

チュラチュラ……



ザン、チュラチュラ!

きは、必ずブラウン管から5mは目を離してください。そのほうがより美しく見えます。ところで去年の6、12月号で紹介したJ、Nは、なんと今年の数学オリンピック(IMO)の3次予選を通過し、スウェーデンで開かれる(去年是北京だった)IMO世界大会に出場し、ついでにスウェーデン人になって、犬ぞりで雪山を登り、冬眠することになりました(途中からウソ)。くそー、いいなー、うらやましいなー。ちなみに明日は中間テスト最終日で、英語と物理です。

プログラム解説

① 初期化

●変数の整数型宣言(E~N) ●初期画面設定 ●配列宣言 ●パレット切り換えと作者名表示 ●パターン0の3次元座標設定

② 3次元座標テーブル作成

●プログラム定数設定 ●配列Aの作成(座標テーブル設定)

③ 球の描画

●アニメパターンを構成する18種の球をページ0に描く

④ アニメパターン作成

●配列Aにしたがって、18個のアニメパターンをページ1~3に描く⇒3次元Y座標によって画面のY座標が決まり、3次元Z座標によって大きさつまりページ0に描いたどの球を使うかが決まる。画面のX座標はパターン番号によって決まる。各球の配色が点対称なので、パターンは180度分よく、パターン作成時にも両端のどちらが手前になるか(どちらが陰になるか)を気にしなくてよい。

⑤ メイン処理

●変数初期化 ●回転方向の切り換え ●時間待ちと表示(繰返し) ●行5(この行)へ飛び

補足

行2の配列Aへの2つの代入文は、次のようなことを意味している。つまり、Y軸上の点P。(Y₀, 0)を原点を中心にY-Z平面上で角θずつ回転させ、n回回転させた点P_nの座標を(Y_n, Z_n)で表すとすると、次のようになる。

$$Y_n = Y_{n-1} \cos \theta - Z_{n-1} \sin \theta$$
$$Z_n = Y_{n-1} \sin \theta + Z_{n-1} \cos \theta$$

どうしてそうなるのか理解するのに半日もかかってしまった。次の式のほうが簡単に理解できると思うが、これを使わなかったのは作者が高3で数学が得意だからだろうか?(一般には難しくてもすぐ思いつくという意味。ちなみに、高3というのは作者が書いているが、数学が得意かどうかは知らない)

$$Y_n = Y_0 \cos(n\theta)$$
$$Z_n = Y_0 \sin(n\theta)$$

PASTEL BALL

パステル・ボール

MSX2/2+VRAM64K BY ひらの たくいち

▶ 遊び方は37ページ

注意

このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1.CHRS\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH22:D
EFINTA-Z:COLOR=(2,7,5,5):COLOR=(3,5,7,5)
:COLOR=(4,3,6,7):A=2:O=2:P=3:Q=4:O$="a R
ED ":P$="h GREEN":Q$="p BLUE "
2 R=RND(-TIME):E$=CHR$(27)+"Y":SPRITE$(0
)="<"■"マフ<":FORI=0TO2:VPOKE8204+I,34+17
*I:NEXT:VPOKE8195,239:ONSPRITEGOSUB6
3 SWAPO$,P$:SWAPP$,Q$:SWAPO,P:SWAPP,Q:C=
RND(1)*3+2:PRINTE$+"%/"+O$:PRINTE$+" /"+
P$:PRINTE$+"3/"+Q$:PRINTE$+" ",X"
4 SPRITEON:B=0:M=48:X=100:H=S-(H>S)*(H-S
):PRINTUSINGE$+" HI-SCORE ## SCORE ##"
;H;S:IFA=2THENY=24ELSEY=168
5 M=M+B:PUTSPRITE0,(M,95),15:Y=Y+A:PUTSP
RITE1,(X,Y),C,0:IFY<-200RY>200ORM>146THE
N8ELSEIFSTRIG(0)ANDB=0THENB=6:GOTO5ELSE5
6 SPRITEOFF:PLAY"SM640C8":D=(Y<93ANDY>83
)-(Y<106ANDY>96)
7 FORI=0TO51:X=X+1:Y=Y+D:PUTSPRITE1,(X,Y
),C,0:NEXT:IFC=- (Y<60ANDY>0)*O-(Y<120AND
Y>60)*P-(Y<180ANDY>120)*QTHENS=S+1:A=-A:
GOTO3RETURN8
8 PRINTE$+"5&GAME OVER":IFSTICK(0)THENA=
2:S=0:CLS:GOTO3ELSE8
```

プログラマから ひとこと

さわやかでいい曲だよ

[ひらの たくいち]Mファンの読者のみなさん、はじめまして。初採用なので自己紹介をしたいと思います。ぼくは今、名古屋西高等学校に通っている高校1年生です。バドミントン部に入っています。まあこのぐらいしか書くことがないけどいちどに2本も採用されるなんて夢のようだよ。ファミコンにプログラムを投稿したことがある人はわかると思うけど、送ったらくはやく結果が知りたいと思う。このプログラムはゴールデンウィークの前に送ったから休みの日も配達してくれるか不安だった。なぜなら数日も遅くなったなら、もし掲載されるとしたら1か月後になるかもしれないと思ったからだ。だからある人に休みの日も郵便配達をしているか聞いたつもり。最後に関係ないことだけどビートルズのアビーロードに入っている「HERE, COMES THE SUN」を聴いてごらん。さわやかでいい曲だよ。



ひらの たくいち

変数の意味

スプライト座標

M……ホワイトボールのX座標
X、Y……パステルボールの座標

その他の変数

A、D……パステルボールのY座標増分(衝突前はA、衝突後はDを使用。Aは方向も表す)
B……ホワイトボールのX座標増分⇒発射判定にも使用
C……パステルボールの色
E\$……表示位置指定のエスケープシーケンス用⇒CHR\$(27)+"Y"が入る
H……ハイスコア
I……ループ用
O、P、Q……まとの色
O\$, P\$, Q\$……まとと表示用⇒まとの色用変数とともに、毎回内容が入れ換わる
R……乱数初期化用
S……スコア

プログラム解説

① 初期設定

●画面色指定●画面モード、スプライトサイズ設定●ファンクションキーの表示消去●画面横の表示文字数設定●変数型宣言●パステルボール用のパレット切り換え●座標増分、まとの色、まとと表示用の各変数設定

② 初期設定その2

●乱数初期化●表示位置指定のエスケープシーケンス設定●ボールのスプライトパターン定義●まと、発射台の色設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定

③ まとの入れ換え

●まとと表示用、まとの色の各変

数入れ換え●パステルボールの色設定●まと、発射台表示

④ ラウンド準備

●スプライト衝突時の割りこみ許可●ホワイトボールの座標増分、座標設定●パステルボールのX座標設定●ハイスコア更新●ハイスコア、スコア表示●パステルボールの進む方向判定⇒判定によりパステルボールのY座標設定

⑤ ボール移動

●ホワイトボールの移動、表示●パステルボールの移動、表示●ミス判定⇒パステルボールをやり過ぎるかホワイトボールをはずしたら行8へ飛び●ホワイトボール発射判定⇒トリガー入力があり、ホワイトボールが未発射ならホワイトボールの移動増分設定/行5へ飛び●発射しなくても行5へ飛び

⑥ ボールが当たった

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●衝突時の位置関係によってパステルボールのY座標増分設定⇒はじかれる方向

⑦ パステルボール反射

●パステルボールの移動ループ開始●パステルボールの座標更新、表示●パステルボール移動ループの繰り返し、終了●パステルボールとまとの色を比較⇒同じならスコア加算/パステルボールの進む方向反転/行3へ飛び●行8(次行)へ飛び

⑧ ゲーム終了

●ゲームオーバーメッセージ表示●リプレイ判定(スティック入力)⇒入力があれば座標増分、スコア初期化/行3へ飛び●行8へ飛び



トラ番記者のTAKE A CHANCE

MSX 2/2+VRAM64K BY HASEMAKO

▶遊び方は37ページ

```

10 '●- TAKE A CHANCE 1991/5 -
20 SCREEN1,1,RND(-TIME):KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,14:DEFINT A-Z:DIMA(12),X(12):FORI=336TO719:AS=BINS(VPEEK(I)¥4):BS=LEFT$(A$,1):VPOKEI,VAL("&B"+BS+BS+RIGHT$(A$,6)):NEXT
30 FORI=0TO10:SPRITES(I)="<~~~~<":SPRITE$(I+11)="~♥♥♥♥♥~":NEXT
40 MS="03G.G8EGOC8CC803G2 AB8.OC16DC8.O3A16G1 G.8ABOC8CD8E2 DCO3BA8.G16OC1 D.D8D03B8.G16OCEG2 EGF8.E16D8C8D1 G.88EC8.O3B16A.B8OCDE2.DC1 O3G2OC2CE2. G2G268G2.. E2DDC1":A$="ALL CLEAR
50 GOSUB260:GOSUB240:GOSUB280
60 '●- MAIN -
70 L=1:T=0:E=0:M=0:ONSTRIGGOSUB130,130
80 IFPLAY(1)THEN80ELSEY=0:CLS:GOSUB330:COLOR=(15,0,0,0):LOCATE12,10:PRINT"LEVEL" L:FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB320:CLS:COLOR=(15,7,7,7):FORI=0TO400:NEXT
90 GOSUB260:GOSUB230:FORI=0TO10:X(I)=70+RND(1)*(70+L)-L*3:IFX(I)<24THENX(I)=24
100 PUTSPRITEI+11,(X(I),I*16-1),RND(1)*13+2:NEXT
110 STRIG(0)ON:STRIG(1)ON
120 FORI=0TO168:PUTSPRITEY,(I,Y*16+1):NEXT:STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:FORI=0TO600:NEXT:GOSUB330:GOSUB270
130 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:J=ABS(X(Y)-VPEEK(6913+Y*4)):A(Y)=(J-10)*(J<10):LOCATE24,Y*2:PRINTUSING"##":A(Y)
140 IFA(Y)¥10THENBEEP
150 Y=Y+1:IFY¥11THENELSERETURN110
160 A=0:C=0:FORI=0TO200:NEXT:FORI=0TO10:A=A+A(I):LOCATE27,I*2+1:PRINTUSING"###":A::BEEP:C=C+A(I)¥10:NEXT:B=2^((C>2)*(2-C)):IFB>1THENLOCATE23,21:PRINTUSING"##*" ;B:GOSUB310ELSEFORI=0TO100:NEXT
170 IFATHENFORI=1TOA:T=T+B:GOSUB230:NEXT
180 FORI=0TO1800:NEXT:GOSUB330
190 IFA<70THENGOSUB270ELSEL=L+1

```

```

200 IFL<21THENRETURN80ELSEE=1:FORI=0TO999:NEXT:FORI=1TO9:LOCATE7+I,8:PRINTMID$(A$,I,1):IFI=4THENFORJ=0TO100:NEXTELSEBEEP
210 NEXT:FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB240:FORI=0TO800:NEXT:PLAY"T12S0M9000OCC8.C16C803B8A8G8":FORI=0TO1400:NEXT:GOSUB280
220 '●- SUB -
230 LOCATE25,23:PRINTUSING"#####";T::RETURN
240 FORI=9TO0STEP-1:IFT>T(I)THENT(I+1)=T(I):T(I)=T:L(I+1)=L(I):L(I)=L-1
250 NEXT:FORI=0TO21:LOCATE23,I:PRINTSPC(8)::NEXT:LOCATE24,0:PRINT"TOP 10":FORI=0TO9:LOCATE23,I*2+2:PRINTUSING"##":L(I)::PRINTUSING"#####";T(I)::BEEP:NEXT:RETURN
260 FORI=0TO24:LOCATE22,I:PRINT"1":NEXT:LOCATE26,20:PRINT"●——●":LOCATE23,22:PRINTUSING"L##===== ";L::RETURN
270 LOCATE8,8:PRINT"GAME OVER":GOSUB240
280 RESTORE330:FORI=2TO4:READBS:LOCATE3,I:PRINTBS:NEXT:LOCATE6,12:PRINT"PUSH SPACE KEY":LOCATE12,16:PRINT"TO":LOCATE8,19:PRINT"GAME START":LOCATE5,22:PRINT"1991 BY HASEMAKO":FORI=0TO1:ONSGN(E)GOSUB290:I=- (STRIG(0)ORSTRIG(1)):NEXT:RETURN70
290 GOSUB300:E=E+1:LOCATE8,8:IFE¥15THENPRINTSPC(9):E=1:RETURNELSEIFE¥6THENPRINTA$:RETURNELSERETURN
300 IFPLAY(1)THENRETURNELSEPLAYMID$(MS,M*20+1,20):M=(M+1)MOD9:RETURN
310 SOUND7,56:SOUND1,0:SOUND3,0:SOUND5,0:SOUND0,100:SOUND2,80:SOUND4,40:FORI=15TO0STEP-1:SOUND8,I:SOUND9,I:SOUND10,I:FORJ=0TO60+(I=15)*240:NEXTJ,I:RETURN
320 FORI=0TO14:K=7-ABS(7-I):COLOR=(15,K,K,K):FORJ=0TO6-(K=7)*860:NEXTJ,I:RETURN
330 FORI=0TO21:PUTSPRITEI,(0,-32):NEXT:RETURN:DATA ,I TAKE A CHANCE I,
340 '●- MAKE By Hasegawa Makoto -

```

変数の意味

スプライト座標

X(n)……各フレームのX座標
⇒nはフレーム番号
Y……ボールのY座標

その他の変数

A、B……スコア計算用
A(n)……各フレームごとの得点

A\$, B\$……データ読みこみ用／汎用
C……10点の回数
E……オールクリアフラグ
I、J……ループ用／汎用
K……パレット切り換え用
L……レベル
L(n)……トップ10のクリアレベル
M……BGM演奏用カウンタ
M\$……BGM用MML
T……スコア

T(n)……トップ10のスコア

プログラム解説

10 REM文
20 初期画面設定／変数型宣言／配列宣言／太文字処理
30 スプライトパターン定義／エスケープシーケンス設定
40 効果音、メッセージ用変数設定
50 トップ10表示(行240呼び出し)／画面枠表示(行260呼び出し)

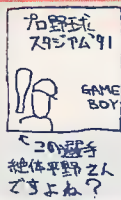
し)／タイトル表示(行280呼び出し)

60 REM文
70~210 メイン
70 変数設定／トリガー入力時の割りこみ先指定
80 演奏終了判定／画面、スプライト消去／レベル表示
90 画面枠表示／スコア表示(行230呼び出し)／フレーム位置設定
100 フレーム表示

110 トリガー入力時の割りこみ許可
120 ボール移動・表示／トリガー入力時の割りこみ禁止／スプライト消去(行330呼び出し)／ゲームオーバー処理へ飛ぶ(行270呼び出し)
130 トリガー入力時の割りこみ禁止／得点計算・表示
140 スコアが10点なら効果音
150 レベル終了判定
160～170 合計得点とスコア計算・表示
180 時間待ち／スプライト消去
190 ゲームオーバー判定
200～210 オールクリア判定／オールクリアデモ

230 スコア表示サブ
240～250 トップ10表示サブ
260 画面枠表示サブ
270 ゲームオーバーサブ⇒メッセージ表示ののちトップ10表示サブへ飛ぶ
280 タイトルサブ⇒タイトル画面作成／効果音および演奏終了判定／リプレイ
290 オールクリアサブ
300 オールクリア時のBGM演奏サブ
310 効果音サブ
320 フェードイン・フェードアウトサブ
330 スプライト消去サブ／タイトル表示データ(行280で読みこみ)
340 REM文

プログラマから
ひとこと



ファンダムがあったから

[HASEMAKO]採用どうもありがとうございます。しかしまあ球団歌とユニフォームでは日本一のタイガースも、これを書いている時点で最下位が決まってしまう。それはそうと、私がパソコンをMSXに決めたのは(買って約1年)、Mファンのファンダムがあったからです。文法はほとんどファンダムで覚えました。ファンダム投稿者の中から、将来のパソコン業界を背負うような人が出るいいなと思います。

プログラム確認用データ

使い方は71ページ

10>cA90	20>9Of2	30>EOR0	40>tK5
50>Od10	60>GP20	70>LL90	80>MiY1
90>ntk0	100>dnD0	110>mQ20	120>v8g0
130>3B81	140>nm10	150>mV40	160>hvO3
170>Od70	180>LA20	190>8T40	200>QhB1
210>JS01	220>N920	230>PE40	240>JUg0
250>jFV1	260>6bg0	270>LJ50	280>5LL4
290>fhX0	300>qUJ0	310>kNg1	320>w3f0
330>OFj1	340>qMF0		

220 REM文

中和

～BTB溶液の性質～



MSX2/2+VRAM64K BY ひらの たくいち

遊び方は38ページ

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5,0:OPEN"GRP:"AS#1:
H=8:S=120:X=118:R=RND(-TIME)
20 FORI=0TO2:READA,B,C,D:CIRCLE(70,A),B,
15,C,D,.24:NEXTI:DRAW"BM50,100M52,106D40
BM90,100M88,106D40BM66,106M70,109M74,106
BM86,108D18BD10D8":FORI=1TO2:COPY(50,80)
-(90,160)TO(50+I*54,80):NEXTI:SPRITE$(0)
="ふとやわ":SPRITE$(1)="くわじ8":SPRITE$(
2)="pp77p"
30 FORI=2TO7:READA,B,C:COLOR=(I,A,B,C):N
EXTI:FORI=0TO3:READA,B,C:PAINT(A,B),C,15
:NEXTI:DRAW"BM65,160":PRINT#1,"H+ これを中わさ
せる OH-":DRAW"BM54,180":PRINT#1,"【小】 ●●●
●●●●●●●● 【大】"
40 W=INT(RND(1)*41):IFW=20THEN40
50 GOSUB100:ONSTRIG6GOSUB90:C2=3:PUTSPRIT
E1,(68,60),11:STRIG(0)ON
60 ST=STICK(0):IFST=7THENC2=3:PUTSPRITE1
,(68,60),11ELSEIFST=3THENC2=5:PUTSPRITE1
,(176,60),11
70 IFX<94ORX>150THENH=-H
```

```
80 STRIG(0)STOP:X=X+H:PUTSPRITE0,(X,180)
,8:STRIG(0)ON:GOTO60
90 STRIG(0)OFF:V=(X-78)/8:FORI=1TOV:FORJ
=0TO11:PUTSPRITE2,(122,J*J),C2:NEXTJ:PUT
SPRITE2,(0,212):SOUND7,56:SOUND8,16:SOUN
D12,8:SOUND13,0:FORK=90TO0STEP-1:SOUND0,
K:NEXTK,I:IFC2=3THENW=W-VELSEW=W+V
100 IFW<20THENC1=2ELSEC1=4
110 IFW=20THENPAINT(128,140),6,15:PAINT(
128,130),7,15:DRAW"BM86,40":PRINT#1,"みこ
とに 中わした。":GOTO120ELSESE=S-20:IFS=0THENDRA
W"BM86,40":PRINT#1,"へったくそー!!":GOTO120EL
SEPAINT(128,140),C1,15:PAINT(128,130),C1
+1,15:STRIG(0)ON:RETURN
120 DRAW"BM86,60":PRINT#1,"Score":S:POKE
-869,1:RUN
130 DATA100,20,5,4,5,130,18,,6,146,18,3,
,4,4,,7,7,,,4,,,7,,4,,,7,,70,140,2,70,1
30,3,178,140,4,178,130,5
```

変数の意味

スプライト座標

X……メーターのX座標

その他の変数

A、B、C、D……データ読みこみ用

C1……ピーカーの液の色
C2……しずくの色
H……メーターのX座標増分
I、J、K……ループ用
R……乱数初期化用
S……スコア
ST……スティック入力用
V……しずくが落ちる回数
W……溶液の濃度⇒20が中性

(緑色)、19以下は酸性(黄色)、
21以上はアルカリ性(青)

プログラム解説

10 初期画面設定／変数設定／
乱数初期化
20 ピーカー表示／スプライト
パターン定義
30 パレット切り換え／左右の

ピーカーに色を付ける／メッセ
ージ表示

40 溶液の濃度決定
50 クリア判定サブ呼び出し／
トリガー入力時の割りこみ先設
定／選択カーソル表示／トリガ
ー入力時の割りこみ許可
60 選択カーソル移動・表示
70 メーターの方向転換

80 トリガー入力時の割りこみ
保留/メーター移動・表示/トリ
ガー入力時の割りこみ許可/
行60へ飛び

90 トリガー入力時の割りこみ
禁止/しすくの落下/効果音/
濃度変化

100 溶液の色の決定

110 中和判定⇒中和したら溶
液の色を緑に変化/メッセージ

表示/中和しなければスコアを
減らす/ゲームオーバー判定⇒
メッセージ表示/まだなら溶液
の色変化/トリガー入力時の割
りこみ許可/もとの処理へ

120 スコア表示/リプレイ

130 ビーカー描画データ(行20
で読みこみ)/パレットデータ、
溶液の色、塗りつぶす座標デー
タ(行30で読みこみ)

プログラム確認用データ

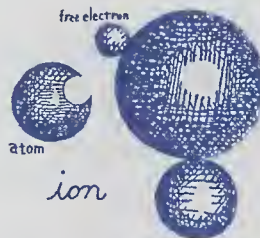
使い方は1ページ

10>k2X0	20>NRH8	30>FYF3	40>gq60
50>eJG0	60>3se0	70>d050	80>wkF0
90>pXX3	100>Bn30	110>0Qh4	120>EYC0
130>9n31			

プログラマから ひとこと

生命の不思議

【ひらの たくいち】中学生のキミ。理科のテストの点を上げなければすく
にこのプログラムを打ちこみなさい// 成績アップ間違いなし// さらに
中3の人は入試対策もバッチリだ// ぼくは実際に理科の時間にこのゲー
ムと同じことをやったけど、本当はもっと微妙な量で色が変わってしま



neutralization

んだよ。それから関係ないけど、
ぼくが考えて不思議に思ってい
ることのひとつとして、この世
界の物質はすべて原子からでき
ているんだから、生物が考えたり
思ったりする「心」も「原子や
電子などが動く」と考えられる
と思う。でも原子がこのような
つながったら、なぜ「生命」や
「心」みたいなものを持つのか
が不思議だ。P.S. 安田昇一、水
野俊邦、磯山祐一、そして東京
に住んでいるやまさん、ちま
まいちゃん。見てるかー。

鈴木ファジー伸一のよいこめセミナー

BTB溶液の性質

(キクが熱心にゲームをしている。
そこへミル登場)

ミル(♂): キーちゃん、何やっ
てんの?

キク(♀): あ、ミルちゃん。これ
は「中和」っていうゲームよ。

ミル: このコップに入っているの
はオレンジとグレープジュース?

キク: ちがうわよ!

ミル: え、ちがうの? じゃあ、
グレープフルーツとブルーベリー
かなあ。

キク: だからあ、ジュースじゃな
いの! これはBTB溶液なの。そ
れにコップじゃなくてビーカーよ。

ミル: なんだあ、おもしろくない。
キク: ほんとに食べることにしか頭
にないんだから。

(ここで、せんせい登場)

せんせい: ほらほら2人とも、け
んかはいけないよ。

キク: だって、ミルちゃん、食
いしん坊なんだから。

せんせい: (画面をのぞきこん
で)どれどれ、これはBTB溶液だ
ね。すると、中和の実験をして
いるわけだ。

キク: 中和って?

ミル: なんだ、知らないでやって
たの?

キク: いいじゃないの! じゃあ、
ミルちゃんは知っているわけ?

ミル: もちろん知らない!
せんせい: ハハハ。じゃあ、今回
は中和について勉強しよう。

■酸性・中性・アルカリ性
せんせい: 水に何かの物質が溶け
ているものを水溶液というんだ。

そして、水溶液はそれぞれの性質
によって、3つにわけることがで
きる。



キク: 酸性・中性・アルカリ性ね。
ミル: ふ〜ん。でも、それにはど
んなちがいがあんの?

せんせい: リトマス試験紙は知っ
ているかい?

ミル: あの赤と青の、のりみたい
なやつでしょ。

せんせい: そう。その赤と青のリ
トマス試験紙を水溶液に浸すと、
酸性は赤には反応しないが、青を
赤く変化させるんだ。それに対し
てアルカリ性は、青には反応しな
いが赤を青く変化させる。中性は
赤も青も、どちらも変化しない。

キク: BTB溶液では?

せんせい: 水溶液にBTB溶液を
入れると、酸性は黄色に、アルカ
リ性は青に、中性は緑色に変化す
るんだ。

■中和するって?

キク: じゃあ、このビーカーの中
の黄色い液体は酸性、青色の液体
はアルカリ性なのね。

せんせい: そう。そしてこのゲー
ムの目的は何だったかな?

キク: 黄色と青色の液体をまぜて、

緑色の液体にすること。

ミル: ということは、酸性とアル
カリ性の液体をまぜて、中性の液
体にするってことか!

せんせい: 大当たり。それが、中
和するってことなんだ。

ミル: へえ。でも、なんで酸性・
中性・アルカリ性のちがいがでて
くるのかなあ。

せんせい: それじゃ、まず電解質
の話をしよう。

■電解質って何だろう

せんせい: 水溶液には電解質のもの
と非電解質のものがあるんだ。

電解質というのは、水溶液になっ
たとき電流を通す物質で、非電解
質は、逆に電流を通さない物質の
ことをいうんだ。

キク: なんだかむずかしそう。で
も、どうして電解質の水溶液は電
流を通すの?

せんせい: うん、いい質問だね。
それはイオンのおかげなんだ。

ミル: キク: イオン?

■謎の物質「イオン」

せんせい: イオンには、+イオン

とーイオンの2種類があり、電解
質は水溶液中でかならず+とーの
イオンにわかれるんだ。そして、
水溶液中にはかならず、+の水素
イオンH⁺と……

ミル: 酸素イオン!

せんせい: ところがそうじゃなく
て、かわりにーの水酸化物イオン
OH⁻が存在するんだ。この2つ
のイオンが水溶液の性質を決めて
いるんだよ。

ミル: どういうこと?

せんせい: 2つのイオンを比べ
て、水素イオンが多い水溶液は酸
性。水酸化物イオンが多いのはアル
カリ性。どちらも同じ数だけあ
るのが中性になる。

キク: それじゃ中和するってこと
は、水素イオンと水酸化物イオン
の数がおなじになることなのね。

せんせい: そのとおり。水素イ
オンと水酸化物イオンが、1:1で
反応して水ができる。このことを
中和というんだよ。

キク: イオン式でいうと、H⁺+O
H⁻→H₂Oね。

せんせい: そうだね。イオンのこ
をくわしく説明すると……。

ミル: さて、中和のこともわか
ったし、むずかしい話はぬきに
して、さっそくゲームしようっ
と! (ミルがMSXに向かってゲームに
熱中する)

キク: あらあら、ミルちゃん、遊
びはじめちゃった。

せんせい: ミルちゃんも、キクち
ゃんと混ぜて中和すれば、もう少
しマジメになるかもしれないね。

ミル: せんせい、それはないでし
よ!

キク: せんせい: ハハハハ!

Sim Face シム・フェイス

MSX MSX2/2+RAM8K BY 木内靖

▶ 遊び方は38ページ

```

10 COLOR15,5,1:SCREEN2,1:KEYOFF:DEFINTA-
Z:R=RND(-TIME):OPEN"GRP:"AS#1:ONSTRIGGOS
UB140:FORI=0TO5:READF(I),A(I),B(I):NEXT
20 FORI=0TO63:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("00007CFE82000000007CFE820000000003854
9244380000000000FE00000000001818183C3C18
0000181818183C3C00000000FF7E3C0000000000
7E7E7E3C00",I*2+1,2)):NEXT:D$="R24D20G8L
8H8U20":E$="U6R4F4E3R10F3D2L24"
30 FORC=8TO17:CLS:BEEP:COLOR15:DRAW"BM20
,8":PRINT#1,USING"LEVEL ## BEST ###";
C-7;H(C-8):COLOR1:A=(RND(1)*33+10)*3:B=(
RND(1)*18+12)*3:S=0:PLAY"V15L16GDEA":DRA
W"C9S=C;BM=A;,:B;"+D$:PAINT(A+1,B+1),9:D
RAW"C1S=C;BM=A;,:B;"+E$:PAINT(A+1,B-1),1
40 FORI=0TO5:X=0:Y=0:F=0:PLAY"O4S14M1CD"
50 STRIG(0)ON:PUTSPRITEI,(X,Y),J,F(I)*2:
IFF=0THENX=(X+3)MOD240ELSEY=(Y+3)MOD176
60 J=(J+1)MOD15+1:GOTO50
70 PUTSPRITEI,(0,209):X(I)=X:Y(I)=Y:T=10
-SQR((X-A-A(I)*C/4)^2+(Y-B-B(I)*C/4)^2):
S=S+T:COLOR-6*(T>6):PRESET(0,32+I*8):PRI
NT#1,T:NEXT:PLAY"O5CDEDE4":DRAW"BM10,16"
80 PRINT#1,"THIS FACE IS POINT!!":S
C=SC+S:S(C-8)=S:IFS>H(C-8)THENH(C-8)=S

```

```

90 FORH=0TO19:J=(J+1)MOD15:COLORJ+1:DRAW
"BM114,16":PRINT#1,S:P=1-P:FORI=0TO5:PUT
SPRITEI,(X(I),Y(I)),1,F(I)*2+P:NEXTI,H:F
ORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXTI,C
100 COLOR8,1:CLS:PLAY"CDEE":DRAW"BM88,16
":PRINT#1,"R E S U L T":IFSC>HSTHENHS=SC
110 FORH=0TO1:Z=H*20:LINE(0,40+Z)-(50,60
+Z),15,B:LINE(0,100+Z)-(50,120+Z),15,B:P
RESET(8,45+H*60):COLOR8:PRINT#1,"LEVEL":
PRESET(8,65+H*60):PRINT#1,"POINT"
120 FORI=0TO4:W=I*40:LINE(50+W,40+Z)-(90
+W,60+Z),15,B:LINE(50+W,100+Z)-(90+W,120
+Z),15,B:COLOR10:PRESET(60+W,46+H*60):PR
INT#1,H*5+I+1:COLOR3:PRESET(54+W,66+H*60
):PRINT#1,USING"+####":S(H*5+I):NEXTI,H:S
=SC:SC=0:COLOR5:DRAW"BM152,160"
130 PRINT#1,USING"TOTAL+####":S:DRAW"BM1
52,174":PRINT#1,USING"BEST +####":HS:FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:COLOR,5:GOTO30
140 PLAY"O2CD":STRIG(0)OFF:IFF=1THENRETU
RN70ELSEF=1:RETURN
150 DATA0,4,4,0,15,4,1,4,6,1,15,6,2,9,11
,3,9,19

```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……パーツの座標

グラフィック座標

A、B……顔の輪郭の座標

その他の変数

A(n)、B(n)……各パーツの
ベスト座標⇒nはパーツ番号
C……輪郭の倍率⇒レベル
D\$, E\$……顔描画データ
F……パーツ移動方向⇒0=右、
1=下
F(n)……パーツnのスプライ
トパターン番号
H、I……ループ用
H(n)……各レベルの最高ポイ
ント⇒nはレベル数
HS……ハイスコア
J……パーツの色切り換え用
P……パーツの表示切り換え用
⇒パーツアニメーション用

R……乱数初期化用

S、T……ポイント計算用

SC……スコア

S(n)……各レベルごとのポイ
ント⇒nはレベル数

X(n)、Y(n)……パーツ座標
保存用

W、Z……リスト短縮用

プログラム解説

10 初期画面設定／変数型宣言
／乱数初期化／トリガー入力時
の割りこみ先指定／変数設定
20 スプライトパターン定義／
変数設定
30 画面作成／効果音
40 変数設定／効果音
50 トリガー入力時の割りこみ
許可／顔のパーツ表示／パーツ
移動計算
60 パーツの色切り換え／行50
に飛ぶ
70 パーツ消去／座標保存／ポ
イント計算・表示／効果音
80 レベルごとのポイント計

算・表示

90 パーツのアニメーション処
理／パーツ消去

100～130 結果表示／リプレイ
(トリガー入力)

140 効果音／トリガー入力時
の割りこみ禁止／パーツを置く
かどうか判定

150 パーツデータ(行10で読み
こみ)

プログラマから
ひとこと

マイナス得点

【木内靖】このゲームの音を聴いてみてください。ビ……ビ……ビ……。昔
なつかしのデジタル音です。ゲームギアでボリュームを最大にしたときの



音割れた音に似ています。聴き
たきやプログラムを打ちこんで聴
いてみてください。このゲームは
600点満点ですが、多分、半分とる
のも難しいと思います。しかしヤ
ケクソになってマイナス得点を争
うなんてことはやめましょう(経
験者は語る)。羽山からひとこと
……このころウィルシュで遊んで
いましゅ。ウィルシュは、おもしろ
いでしゅ。ウィルシュの欲しい
かたは家まで来てくだしやい(羽
山輝彦/山本端樹、談)。

プログラム確認用データ

使い方は71ページ

10>1761	20>dBP6	30>awg6	40>qkA0
50>KVi0	60>AA30	70>L1L3	80>7K01
90>PdK2	100>tNa0	110>BxJ2	120>Bp36
130>2NB1	140>jkD0	150>26B0	

つりぼりやさん

MSX MSX2/2+RAM8K BY TOMすけ

▶遊び方は39ページ

```
10 SCREEN2,1:COLOR15,4,12:DEFINT A-Z:OPEN
"GRP:"AS#1:FORI=0TO4:READA$:B$="":FORJ=0
TO7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)
)):NEXT:SPRITES(I)=B$:NEXT:DATAEEAAFE44B
A7CFEEE,40A8F0F97EBD,473DBEFC9A,C06030,C
0C0
20 CLS:PRESET(72,8):PRINT#1,USING"HS=##ひ
き S=##ひき";V,G:CIRCLE(18,18),15,12,-6,-5
.7:PAINT(9,9),12:FORI=0TO3-(G=0)*10:PUTS
PRITEI,(0,209):NEXT:PUTSPRITE0,(12,9),3
30 X=50+RND(-TIME)*180:Y=50+RND(1)*120:A
=2:B=2:C=0:D=0:P=30:Q=25:K=P:L=Q:T=(H+G*
5)*4:FORI=0TO1999:NEXT
40 X=X+A:Y=Y+B:IFX<45ORX>235OR(RND(1)<.0
7ANDX>50ANDX<230)THENA=-A:GOSUB160
50 IFY<45ORY>175OR(RND(1)>.93ANDY>50ANDY
<170)THENB=-B:GOSUB160
60 S=STICK(0):P=P+(S>7ANDP>45)-(S=3AND
P<240))*12:Q=Q+(S=1ANDQ>10)-(S=5ANDQ<15
0))*12:PUTSPRITE3,(T*2,0),8,4
70 IFD<3ANDSTRIG(0)ANDS=0THENPLAY"V1407L
64GAB":D=D+1:COLOR10:PRESET(192+D*8,8):P
RINT#1,"●":E=4:F=4:GOSUB150:E=6:F=15:K=P
:L=Q:GOSUB150:FORI=0TO999:NEXT:COLOR15
80 T=T+1:IFT>122THENPLAY"SM999901L2GG-F"
:PRESET(88,96):PRINT#1,"はげっちゃった...":FORI
=0TO8:I=STICK(0):NEXT:G=0:H=0:GOTO20
```

```
90 IFPEEK(-1045)=251THENP=K:Q=L:PLAY"S80
4M499E32"ELSEIFSTHENPLAY"SM299L6405G"
100 IFABS(P-X)<16ANDABS(Q+30-Y)<16ANDDTH
ENPUTSPRITE1,(K,L+24),10,3
110 IFABS(P-X)<8ANDABS(Q+30-Y)<8ANDDTHEN
C=1:PUTSPRITE1,(K,L+30),10,4:PLAY"SM4990
4GC":FORI=0TO199:NEXT:ELSEC=0:GOSUB150
120 IFCANDSTRIG(0)ANDS=0THEN130ELSE40
130 G=G+1:H=H+1:V=V+(V-G)*(G>V):LINE(K,L
+30)-(K,L),4:LINE-(30,25),4:LINE-(P,Q-30
),6:LINE-(P,Q+30),15:FORI=0TO7:PLAY"V140
6AB":FORJ=0TO1:PUTSPRITE1+J,(P-(IMOD2)*8
,Q+30+J*6),7-J*6,IMOD2+1:NEXTJ,I
140 FORI=0TO999:NEXT:PRESET(96,96):PRINT
#1,"つれた!つれた!!":FORI=0TO4:PLAY"SM99GC":FO
RJ=-4TO4:PUTSPRITE0,(12,-7+J*2):NEXTJ,I:
FORI=0TO1999:NEXT:FORI=1TOH:PUTSPRITE3+I
,(6,I*8+16),15-((G-1)*10)*2,1:NEXT:H=-H*
(H<10):IFD=1THEND=0:GOTO130ELSE20
150 IFD=0THENRETURNELSELINE(30,25)-(K,L)
,E:LINE-(K,L+30),F:PUTSPRITE1,(K-7,L+24)
,10,3:RETURN
160 FORI=2TO5:CIRCLE(X,Y),I,15:CIRCLE(X,
Y),I,4:NEXT:RETURN
```

プログラマから
ひとこと

いつも悪ガキに頭をたたかれている

[TOMすけ]ファンダムの大先輩、あのNu~さんは、「昔の遊び路線」から「時事問題路線」に切り換えたようですが、私は目下、このカエルを主人公にした「ほのぼの路線」をバク進中であります。このカエルは、あの薬屋さんの店先で、いつも悪ガキに頭をたたかれている「ケロヨン」と呼んでいたハズ(けど)をモデルにしています。うう、彼を主人公にして30本くらいゲームを作ったかなあ(全部ボツだったけど)。このゲームは最初はなかなか釣れないでしょうが、苦労して釣り上げたときの快感は、何とも言えないものがありますよ(ほとんど本物の釣りと同じ感覚)。私の最高は38匹でしたが、うまい人は50匹くらい釣れるかも……。鋭足ですが、私はあのL N K SのなかのFBBAAというところにおります。暇なときは、ぜひ遊びに来てください。ではまた。



変数の意味

スプライト座標

K, L……ウキの座標⇒サオの表示座標としても使用

グラフィック座標

X, Y……水紋の座標⇒魚の座標としても使用

その他の変数

A, B……魚の座標増分
A\$, B\$……スプライトパターン定義用
C……あたり用フラグ⇒魚がエサをくわえたとき1になる
D……サオ打ちの回数
E, F……サオの表示色
G……スコア
H……タイム調整用カウンタ
I, J……ループ用
P, Q……針の位置

S……スティック入力用
T……経過タイム
V……ハイスコア

プログラム解説

10 初期設定/スプライトパターン定義/スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)
20 ゲーム画面作成/スプライト消去/ケロヨン表示
30 魚の座標設定/変数初期化/タイマー初期化/時間待ち
40 魚のX座標処理
50 魚のY座標処理
60 スティック入力により針の移動/タイマー表示
70 サオ打ち判定⇒判定があれば効果音/サオ打ち回数更新/サオの表示更新/時間待ち
80 タイマー更新/タイムオーバー判定⇒効果音/メッセージ表示/リプレイ/行20へ飛び
90 GRAPHキー入力判定⇒

判定があれば針をサオの位置にもどす／効果音／入力がなく針を移動していれば効果音

100 ウキの反応判定⇒魚の近くに針があればウキを横にずらして表示

110 あたり判定⇒魚と針が重なった(魚がエサをくわえた)らウキの表示更新／効果音／時間待ち

120 あわせ判定⇒あたりとトリガー入力があれば行130へ飛び／そうでなければ行40へ飛び

130 スコア、ハイスコア更新／

サオの表示更新／効果音／釣り上げられた魚のデモ

140 時間待ち／メッセージ表示／効果音／ケロヨンのデモ／時間待ち／釣果表示／タイマー調節カウンタ更新／ダブルかの判定⇒ダブルなら行130へ飛び／そうでなければ行20へ飛び

150 サオの表示サブ

160 魚の水紋サブ

補足

このプログラムでは行10のデータのところ「※」が使われて

いたが、打ちこむときのことを考えて編集部で変更した。

「見えない針」でとまどう読者

がいるかもしれないので、針が見えるようにする追加リストを掲載したので、試してほしい。

改造用追加リスト

65 SPRITE\$(5)="♠":PUTSPRITE14,(P,Q+30),9,5

プログラム確認用データ

使い方は71ページ

10>To84	20>vH92	30>2L11	40>EEq0
50>vUV0	60>0xe1	70>MBV2	80>LqW1
90>C9Z0	100>qC00	110>BZK1	120>KM50
130>hU65	140>m476	150>nva0	160>VxA0

神秘の天宮図

MSX2+BY 岩崎朋美

遊び方は40ページ

注意

このプログラムはMSX2+以降の機種でしか動作しません。これは、漢字BASICを使用しているためです。掲載リストの行頭の漢字の部分は漢字モード(CALL KANJI3を実行)で打ちこんでください。また、プログラムを終了すると、画面は漢字モードになっています。ふつうのテキスト画面にもどすには、CALL ANKを実行してください。

```

10 KEYOFF:COLOR15,7,7:SCREEN5,0:CALLKANJ
I:CALLPALETTE(7,0,0,0):DEFINTA-Z:DIMP(65
),O(17),M(30,24):SETPAGE0,1:CLS
20 FORI=0TO2:P(0)=16:P(1)=16:FORJ=2TO65:
READA:P(J)=VAL("&H"+A$):NEXT:COPI,P(0)
(I*16,0),1:ONI+1GOSUB480,490:NEXT
30 FORI=1TO8:READX(I),Y(I):NEXT:FORI=2TO
3:SETPAGE0,I:FORJ=0TO31:PUTSPRITEJ,(0,21
2):NEXT:NEXT
40 '***** TITLE ***
50 SETPAGE0,2:CLS:GOSUB500:FORI=0TO1:COPI
(16,0)-(31,15),1TO(I*128+56,48),2:NEXT
60 LOCATE10,3:PRINT"神秘の天宮図":LOCATE
3,10:PRINT"1991 Presented By 岩崎朋美":C
OLOR8:LOCATE9,8:PRINT"PUSH SPACE KEY"
70 SETPAGE2:FORI=1TO2000:S=STRIG(0)+STRIG
(1):IFSTHEN80ELSENEXT:FORI=0TO255:SETSC
ROLLI,0,1:NEXT:SETSCROLL0,0,0:GOTO70
80 FORI=0TO9:CALLPALETTE(8,0,0,0):GOSUB4
70:CALLPALETTE(8,7,1,1):GOSUB470:NEXT:R=
1:M=0
90 '***** MAKE STAGE ***
100 READA$:COLOR15:CALLPALETTE(7,2,3,7):
CALLPALETTE(2,0,0,0):SETPAGE0,3:CLS:GOSU
B510:FORJ=0TO24:FORI=0TO30:M(I,J)=0:NEXT
:NEXT:SETPAGE0,0
110 '----- CONTINUE -----
120 LOCATE12,2:PRINTUSING"STAGE ##":R:LO
CATE14-LEN(A$)/2,4:PRINT[" "+A$+" "]
130 FORI=0TO1:COPI(0,48)-(15,63),1TO(I*1
6,32),1:NEXT:IFM=1THENFORI=0TO1:COPI(16,
16)-(31,31),1TO(I*96+72,32),0:NEXT
140 FORI=0TO30:COPI(0,0)-(15,15),1TO(I*8
,96),0:FORK=0TO1:GOSUB470:NEXT:COPI(0,32
)-(15,47),1TO(I*8,96),0:NEXT:CLS

```

```

150 COPY(0,0)-(15,15),1TO(0,96),0:X=0:Y=
12:H=3:P=0:K=1:L=F:IFMTHENCOPY(16,16)-(3
1,31),1TO(240,96),0:A=30:B=12:E=1
160 FORI=1TOF:COPI(32,0)-(47,15),1TO(O(I
)*8,P(I)*8),0:M(O(I),P(I))=1:NEXT:FORI=1
TO2500:NEXT:ONINTERVAL=420GOSUB460:INTER
VALON
170 '***** MAIN ***
180 S=STICK(0)+STICK(1):H=H-(S=3)+(S=7):
IFH>8THENH=1ELSEIFH<1THENH=8
190 IFH=1ORH=5THENP=PELSEP=(H*5)*16
200 COPY(0,32)-(15,47),1TO(X*8,Y*8),0:X=
X+X(H):Y=Y+Y(H):IFX<0THENX=0ELSEIFX>30TH
ENIFL=0THEN290ELSEX=30
210 IFY<0THENY=0ELSEIFY>24THENY=24
220 I=X*8:J=Y*8:IFM(X,Y)=1THENCOPY(16,0)
-(31,15),1TO(I,J),0:M(X,Y)=0:L=L-1
230 COPY(I,J)-(I+15,J+15),0TO(0,32),1:CO
PY(0,P)-(15,P+15),1TO(I,J),0:IFM=0THENFO
RI=1TO112:NEXT:GOTO180
240 '----- HALLEY -----
250 IFE=1THENCOPY(16,32)-(31,47),1TO(A*8
,B*8),0:C=(X<A)-(X>A):D=(Y<B)-(Y>B):A=A+
C:B=B+D:C=A*8:D=B*8ELSE270
260 COPY(C,D)-(C+15,D+15),0TO(16,32),1:C
OPY(16,16)-(31,31),1TO(C,D),0
270 E=E*-1:IFX-2<AANDX+2>AANDY-2<BANDY+2
>BTHEN420ELSE180
280 '***** STAGE CLEAR ***
290 INTERVALOFF:COPI(0,32)-(15,47),1TO(X
*8,Y*8),0:IFMTHENCOPY(16,32)-(31,47),1TO
(A*8,B*8),0
300 FORI=KTO7:CALLPALETTE(7,2-I*3,0,7-I)
:FORJ=1TO600:NEXT:NEXT:SETPAGE3,3:FORI=1
TO7:CALLPALETTE(2,I,I,I):FORJ=1TO600:NEX
T:NEXT
310 FORI=1TO40:COLOR9+IMOD2:FORJ=0TO1:LO
CATE1+J*19,J*12:PRINT"STAGE CLEAR":NEXT
:NEXT

```


変数の意味

グラフィック座標系

A、B、C、D……おもにハレーの座標⇒A、Bは管理座標／C、Dは表示などで使用
N……ステージ名を表示するX座標用
O(n)、P(n)……星の座標
X、Y……キキの座標

その他の変数

A\$, B\$……汎用
E……ハレーの移動フラグ(1:移動する、-1:移動しない)
F……そのステージの星の数
H……キキの移動方向
I、J、K……ループ用
L……残りの星の数
M……現在のモード(0:EAZY, 1:HARD)
M(n, m)……座標判定用の仮想VRAM
P……おもにキキの向き
P(n)……グラフィックパターンの作成に使用
R……現在のステージ番号
S……スティック、トリガー入力用
X(n)、Y(n)……キキの座標増分

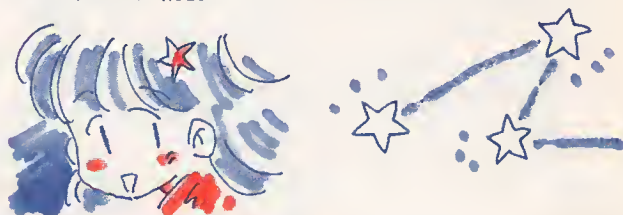
プログラム解説

10~30 初期設定
10 初期設定
20 グラフィックパターンの作成
30 座標増分の設定／スプライトの消去
40~80 タイトル処理
40 REM文
50~60 タイトル画面作成
70 タイトル表示／トリガー入力／画面のスクロール
80 文字の点滅／ステージ、モードの初期化
90~160 ステージ表示
90 REM文
100 ステージ名の読みこみ／パレット切り換え／座標判定用変数の初期化
110 REM文

120~140 ステージ名紹介のデモ
150 各種変数の初期化
160 ステージの表示／一定間隔ごとの割りこみ先指定および許可
170~270 ゲームメイン
170 REM文
180 スティック入力判定
190 キキの向き設定
200~210 キキのいた場所のグラフィックを復帰させる／キキの座標を更新
220 キキが星の上を通過したか判定し、通過していたら星を塗りつぶす
230 キキの移動先のグラフィックを退避させる／キキを表示／モード判定
240 REM文
250 ハレーのいた場所のグラフィックを復帰させる／ハレーの座標を更新
260 ハレーの移動先のグラフィックを退避させる
270 ハレーとキキの衝突判定
280~400 ステージクリア
280 REM文
290 一定間隔ごとの割りこみ禁止／キキの消去／難しいモードであればハレー消去
300 背景色を暗くする／星を結ぶ線を明るくしていく
310 ステージクリアデモ
320 全部のステージをクリアしたか判定する
330 難易度を上げる
340 REM文
350 全部のステージをクリアしたときのデモ
360 キャラクタの紹介
370~380 各星座の紹介
390~400 エンディング
410~440 ゲームオーバー
410 REM文
420 一定間隔ごとの割りこみ禁止／キキの落下デモ
430 ゲームオーバー表示
440 コンティニュー処理
450~520 サブルーチン群
450 REM文
460 背景を暗くしていく
470 時間待ち

480~490 グラフィックパターンの作成
500 背景の星を表示
510~520 ステージの作成
530~800 データ
530 REM文
540~650 グラフィックパターンのデータ(行20で読みこみ)

み)
660 REM文
670 座標増分データ(行30で読みこみ)
680 REM文
690~800 ステージデータ(行100で読みこみ)



プログラマからひとこと

エピソード

【岩崎朋美】

エンディングなので、ゲームをクリアしてから読んでください。

……ENDING……

「こうして、すべての星座がキキによってつくられました。キキの邪魔をしていたハレーは、その後宇宙をさまよひ、約76年ごとにその姿を見ることが出来ます。そしてキキは、新しい星座を今でもどこかでつくっています。もしあなたが、夜空に新しい星座を描くとき、もしかするとそこにはキキの姿が見えるかもしれません……」。

神秘の
天宮図

プログラム確認用データ

使い方は71ページ

10>KJs0	20>TdN1	30>xbf0	40>U9N0
50>MKX0	60>DQR1	70>sIE1	80>cDe0
90>QMj0	100>VPh1	110>VuQ0	120>iOS0
130>94G1	140>Tb81	150>B4d1	160>Dd52
170>nAM0	180>LHc0	190>pB90	200>fxQ1
210>JN60	220>jvg0	230>NM71	240>RWR0
250>0S12	260>UMP0	270>eLR0	280>IOJ0
290>SGq0	300>BaZ1	310>WuY0	320>oHO0
330>WXs1	340>pMR0	350>HUm0	360>iaW1
370>Pov0	380>9jP0	390>VDB1	400>v1d0
410>wpJ0	420>LSL2	430>DnK0	440>4ak1
450>EkM0	460>RLP0	470>up10	480>QRH0
490>Wp50	500>6QL0	510>Tf44	520>M2N2
530>rXI0	540>O6L0	550>pqn0	560>MWm0
570>6cm0	580>0nn0	590>mTr0	600>Kgg0
610>0Pn0	620>GDo0	630>G1p0	640>GDo0
650>GXq0	660>8NJ0	670>e1A0	680>eIJ0
690>on80	700>WeL0	710>npS0	720>xdm0
730>dGk0	740>nTH1	750>U0N1	760>MAS1
770>56Q1	780>A2a1	790>bC32	800>99B2



FIGHTING BET

ファイティング・ベット

MSX MSX2/2+RAM16K BY ろんぐTEAM

▶遊び方は41ページ

```

10 '.....
20 ' FIGHTING BET .....
30 '..... by LONG TEAM .....
40 '.....
50 SCREEN1,3,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINT
A-Z:WIDTH32:DIMN$(12),T(12),S(12),K(12),
B(12),M(12),SO(24),S1(96),S2(96),S3(96),
S4(96),S5(144),S6(144),S7(144),S8(144):S
OUND1,0:SOUND7,28:SOUND11,0:DEFUSR=342
60 R=RND(-TIME):IS(0)="S":IS(1)="R":IS(2)
)="Q":IS(3)="P":PRINT" ウェイト"
70 FORI=384TO775STEP8:READA$:FORJ=0TO7:V
POKEI+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ
,I:FORI=0TO4:READA$:VPOKE8200+I,A:NEXT
80 FORI=0TO17:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE143
36+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEX
TJ,I
90 FORI=0TO12:READN$(I),T(I),S(I),K(I),B
(I),M(I):NEXT
100 FORI=0TO24:SO(I)=VAL("&H"+MID$("006C
70787F878FA1AAB3BED6E4FF1D537DADC5FD3C82
A5FB5A",I*2+1,2)):NEXT
110 FORI=1TO96:S1(I)=SO(ASC(MID$("IIIIII
KKHHIIKKLKKIIIIIIIAAKKKLKKLKKLKKLKKIIII
IAAIIIIICCECCBBEGGIIIIIAIIKLANMLAMNN
NNNNNNNNNA",I,1))-65)
120 S2(I)=SO(ASC(MID$("TATSSSSRRRQQQPPPPQ
QRRRSSSTATSSRRRQQQPPPPQRRRSSSTATSSRRR
QQQPPPPQQRRRSSSTATSSRRRQQQRRRSSSTTTT"
,I,1))-65)
130 S3(I)=-((S1(I)<>S1(I-1))*2+13):NEXT
140 FORI=0TO7:FORJ=1TO12:S4(I*12+J)=VAL(
MID$("222922202222",J,1)):NEXTJ,I
150 FORI=1TO144:S5(I)=SO(ASC(MID$("AAAAA
AAAAAAAAAAHHHHHGGGHHHLLKKJJJJJJJJJJJJ
JJJHHHHHHIHGDDDDDEEGGHHHHHHHHGGGGGGGGHHHH
GEGHHHLLKKJJJJJJJJJJJJJJJJJJKKKKIHGDDDDDE
GHGHHHHHHGHAAAAAA",I,1))-65)
160 S6(I)=SO(ASC(MID$("XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXWWWWWWWWWWWWVVVVVVVVVV
UUUYYYYYYYYYYYYYYYYVWXXXXXXXXXXXXXXXXXW
WWWWWWWWWWWWVVVVVVVVVVVVVVVVVVVQXQXQXQX
QXQXQXQ",I,1))-65)
170 S7(I)=-((S5(I)<>S5(I-1))*2+13):S8(I)=2
+(S6(I)=253ORS6(I)=125)-(S6(I)=90):NEXT
180 CLS:G=100:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,20
9):NEXT
190 FORI=0TO10:LOCATE10,I:PRINT"QBDHFBJD
LNH":LOCATE10,21-I:PRINT"ACEGICKE MOI":
NEXT:GOSUB610:FORI=0TO9:LOCATE10,I:PRINT
SPC(12):LOCATE10,21-I:PRINTSPC(12):NEXT:
GOSUB610:FORI=0TO2000:NEXT

```

```

200 LOCATE0,23:FORI=0TO9:PRINT:NEXT:LOCA
TE0,2:FORI=0TO17:FORJ=0TO3:PRINTMID$("XY
YYYYYZC [¥YYYYY]C [C [C
[C [C [C [¥^YYYY^]C
ちすか[[[か:た;[[[らやさと[[[さ さ[[[ [C_
YYYY`[[ [ _Y^Y^Y^",I*8+1,8)):NEXTJ,
I
210 PRINT" [ [ [ ¥YYYY] [ [ [
_Y` _Y] 100¥Y` _Y`"SPC(15)
"_YYYY`"
220 ' BET .....
230 SO=1:SOUND3,1:SOUND6,4:ONINTERVAL=8G
OSUB590:INTERVALON
240 FORI=0TO3:LOCATEI*8+3,5:PRINT"99":H(
I)=99:DD(I)=1:NEXT
250 X=0:FORI=0TO3:F(I)=13:KK(I)=0:LOCATE
I*8+3,20:PRINT" 0":NEXT:FORI=0TO3
260 F(I)=RND(1)*13:IF(F(I)=F(0))+F(I)=F
(1))+F(I)=F(2))+F(I)=F(3))<>-1THEN260
270 LOCATEI*8+1,3:PRINTSPC(6):LOCATEI*8+
1,3:PRINTN$(F(I)):PUTSPRITEI,(I*64+16,55
),F(I)+2,M(F(I)):LOCATEI*8+2,16:PRINTI$(
T(F(I)))+I$(S(F(I)))+I$(K(F(I)))+I$(B(F
(I))):NEXT
280 T=0:FORI=0TO3:IFF(T)<F(I)THENT=I
290 NEXT:FORI=0TO3:IFI=TTHENKA(I)=2:KE(I
)=0:NEXTELSEKA(I)=(F(T)-F(I))*5+2:KE(I)
=(F(T)-F(I))*5MOD10:NEXT
300 FORI=0TO3:LOCATEI*8+2,18:PRINTUSING"
<#. #";KA(I)+KE(I)/10:NEXT:A=USR(0)
310 S=STICK(0):IFOP=0THENX=(X+(S=7)-(S=3
)+4)MOD4:PUTSPRITE4,(X*64+21,156),8,17
320 OP=-((S=3ORS=7):IFSTRIG(0)ANDG>0THENG
=0-1-(KK(X)=50):KK(X)=KK(X)+1+(KK(X)=50)
:LOCATEX*8+3,20:PRINTUSING"##";KK(X):LOC
ATE14,21:PRINTUSING"####";G
330 IFINKEY$=CHR$(13)THENINTERVALOFF:SOU
ND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0ELSE310
340 ' FIGHT .....
350 PUTSPRITE4,(0,209):GOSUB610:FORI=0TO
2000:NEXT
360 SO=1:ONINTERVAL=9GOSUB600:INTERVALON
370 IF DD(0)+DD(1)+DD(2)+DD(3)=1THEN540
380 FORI=0TORND(1)*900:NEXT
390 KO=RND(1)*4:IFDD(KO)=0THEN390
400 DE=RND(1)*4:IFKO=DEORDD(DE)=0THEN400
410 IFM(F(KO))=0THENKG=RND(1)*2ELSEKG=M(
F(KO))-1
420 DA=((T(F(KO))*1.5+4)*(RND(1)*2+4)-K(
F(DE))*3):SI=H(KO)+B(F(KO))*20:IFSI>100T
HENSI=100
430 DA=DA*(SI/100):IFINT(RND(1)*20)=0THE
NONM(F(KO))+1GOTO470,510,520
440 PUTSPRITEKO,,KG*2+3:GOSUB620:PUTSPR
ITEKO,,KG*2+4:GOSUB620

```



```

450 IFRND(1)*8>=S(F(DE))THENPUTSPRITEDE,
,7:SN=1:FORI=0TO15:SOUND6,I+16:SOUND10,
14:NEXT:SOUND6,4:SOUND10,0:H(DE)=(H(DE)-
DA)*-(H(DE)-DA>0):LOCATEDE*8+3,5:PRINTUS
ING"###";H(DE)ELSEPUTSPRITEDE,,10:SN=1:F
ORI=0TO15:SOUND10,I/2+7:NEXT:SOUND10,0
460 SOUND6,4:SN=0:PUTSPRITEKO,,KG*2+3:G
OSUB620:PUTSPRITEKO,,M(F(KO)):GOSUB620:
IFH(DE)=0THENPUTSPRITEDE,,8:GOSUB620:PU
TSPRITEDE,,9:DD(DE)=0:GOTO370ELSEPUTSPR
ITEDE,,M(F(DE)):GOTO370
470 SN=1:PUTSPRITEKO,,11:FORI=0TO9:SOUN
D6,I*3+4:SOUND10,16:SOUND12,4:SOUND13,13
:FORJ=0TO200:NEXTJ,I:SOUND6,20:SOUND10,1
6:SOUND12,40:SOUND13,0:PUTSPRITEKO,,12
480 FORI=0TO3:IFKO=IORH(I)=0THENNEXTELSE
PUTSPRITEI,,7:H(I)=(H(I)-(T(F(KO))+1)*5
)*-(H(I)-(T(F(KO))+1)*5>0):LOCATEI*8+3,5
:PRINTUSING"###";H(I):NEXT
490 GOSUB620:FORI=0TO3:IFH(I)=0ANDDD(I)=
1ANDKO>1THENPUTSPRITEI,,8:NEXTELSENEXT
500 GOSUB620:FORI=0TO3:IFH(I)=0THENPUTSP
RITEI,,9:DD(I)=0:NEXT:GOTO370ELSEPUTSPR
ITEI,,M(F(I)):NEXT:SOUND6,4:SN=0:GOTO37
0
510 FORI=0TORND(1)*3+2:PUTSPRITEKO,,3:P
UTSPRITEKO,,4:PUTSPRITEDE,,7:SN=1:FORJ
=0TO15:SOUND6,J+16:SOUND10,14:NEXT:SOUND
10,0:H(DE)=(H(DE)-DA/2)*-(H(DE)-DA/2>0):
LOCATEDE*8+3,5:PRINTUSING"###";H(DE):NEXT
:GOTO460
520 TS=0:SN=1:SOUND12,40:SOUND13,0:FORI=
4TO1STEP-1:TS=TS-I:PUTSPRITEKO,(KO*64+16
,55+TS),,13:NEXT
530 FORI=0TO2:PUTSPRITEKO,,I+14:SOUND6,
I*15:SOUND10,14:FORJ=0TO99:NEXTJ,I:PUTSP
RITEDE,,7:SOUND10,0:FORI=1TO4:TS=TS+I:P
UTSPRITEKO,(KO*64+16,55+TS):NEXT:H(DE)=(
H(DE)-DA*3)*-(H(DE)-DA*3>0):LOCATEDE*8+3
,5:PRINTUSING"###";H(DE):GOTO460
540 INTERVALOFF:SOUND10,0:FORI=0TO3:GOSU
B610:FORJ=0TO300:NEXTJ,I:FORI=0TO4:IFDD(
I)=1THENSH=I:NEXTELSENEXT
550 FORI=0TO3000:NEXT:IFKK(SH)>0THENFORI
=1TOKK(SH)*(KA(SH)+KE(SH)/10):G=G-(G<999
9):I=I-400*(G>9998):LOCATE14,21:PRINTUSI
NG"#####";G:SOUND0,90:SOUND8,16:SOUND12,1
0:SOUND13,0:NEXT
560 FORI=0TO3000:NEXT:IFG<>0THEN230
570 GES(0)="XXXXXXXXXXXXYZ":GES(1)="[ ケ
-ム オ-ハ-ム [":GES(2)="_YYYYYYYYYYYYY":FORI
=0TO2:LOCATE9,12+I:PRINTGES(I):NEXT:PLAY
"V15T180L805CGFER8DR8C","S9M5000T180L803
GFEEFCGCF"
580 IFSTRIG(0)THEN180ELSE580
590 SOUND0,S1(SO):SOUND8,S3(SO):SOUND9,1
3+(S2(SO)=0)*13:SOUND10,-(S4(SO)<>0)*3+1
3:SOUND12,S4(SO):SOUND13,0:SOUND2,S2(SO)
:SO=SO+1+(SO=96)*96:RETURN
600 SOUND9,0:SOUND0,S5(SO):SOUND2,S6(SO)
:SOUND3,S8(SO):SOUND8,S7(SO):SO=SO+1+(SO
=144)*128:SOUND9,13+(S6(SO-1)=0)*13:IFSN
=1THENRETURNELSE SOUND10,16:SOUND12,-(SOM
OD4=0)*5+2:SOUND13,0:RETURN

```

```

610 SOUND0,150:SOUND2,190:SOUND3,0:SOUND
8,16:SOUND9,16:SOUND12,50:SOUND13,0:RETU
RN
620 FORI=0TO200:NEXT:RETURN
630 ' DATA .....
640 DATA 3C24242424243C,04040404040404,3
C04043C20203C,3C04043C04043C,2424243C040
404,3C20203C04043C,3C20203C24243C
650 DATA 3C242404040404,3C24243C24243C,3
C24243C04043C,0BBF88889CEA90,350D30148AC
A10,00002214081422,,FEFEC0C0C0C0FCFC
660 DATA C0C0C0C0C0C0C0C0,3C3C1818181818
18,1818181818183C3C,387CC6C6C0C0C0DE,DEC
6C6C6C6C67C38,C6C6C6C6C6C6C6FE
670 DATA FEC6C6C6C6C6C6C6,FFFF1818181818
18,1818181818181818,C6C6C6E6E6F6F6F6,DED
EDECECEC6C6C6,FCFECECEC6C6C6CEFC
680 DATA FCCECEC6C6C6CEFEFC,FEFEC0C0C0C0C0
FE,FEC0C0C0C0C0FEFE,384492AA924438,38448
282824438,102828444482FE,82442810284482
690 DATA ,,,00000182727181818,000000FFFF
,000018E4E4181818,1818181818181818,18181
82727181818,181818E4E4181818
700 DATA 000018E7E7181818,181818272718,1
81818E4E418,160,160,96,112,112
710 DATA 030F1D3B371B1F0F0F07070706060C0
0C0E0A0E08070B8CCF8E0E0E0E0707078
720 DATA 0003070507050A161D070707060C183
800C0E0A0E0E0B04868B8E0E0E06030181C
730 DATA 030705070703070F190E07040707060
EC0E0A0E0E0C078B4DCE0E0E060203000
740 DATA 030705070703030D03030707060C183
8C0E0A0E0E0C078B4DCE0E0E06030181C
750 DATA 030705070703031D1D030707060C183
8C0E0A0E0E0C078B4DCE0E0E06030181C
760 DATA 0307050707030F1F3F372707060C0C1
CC0E0A0E0E0C0F8FCEEE0E0E060300800
770 DATA 0307050707030F19160B01020303010
1C0E060E0E0C0E0F0F868E0C000008080
780 DATA 00010300071F3F470707060C1838000
00082C61CF8F0F0E0E0E0606030303030
790 DATA 00000001000707070706060C0C0C0
0000002861CF8F0F0E0F0707030300000
800 DATA 0000000000000000000000000000C0E2EF
600000000000000000000000003070746F
810 DATA 0F19160D1B34180D0E070707060C183
800808080808040A0E020E0E06030181C
820 DATA 000000000003071B207D3E07060C183
80000000000C0E0D804BE7CE06030181C
830 DATA 00406033181F0F0F070707060C183
8000206CC18F8F0F0E0E0E0E06030181C
840 DATA 030707070703040F071007070E1C386
0C0E0A0E0E0C000E0C038E8D830600000
850 DATA 030707070703040F071007070E0C0C1
8C0E040E0E0C000E0C03EF8E0000000000
860 DATA 030705070703040D030305060703030
3C0E0A0E0E0C00080C0C0804080000000
870 DATA 030702070723341B0D0F06070301000
0C0E0E0E0E0C000C0C080C06080C0E060
880 DATA FF8080808080FF00000000000000000
0E02020202020E00000000000000000000

```


890 DATA " オскар", 0, 0, 0, 0, 1, シュリアン, 0, 0, 1, 0, 1, " マイケル", 0, 2, 0, 0, 2, " ヒュー", 1, 0, 1, 1, 0, シェイソン, 1, 0, 1, 2, 1, テーヒー, 1, 2, 1, 1, 2, エトモント, 2, 1, 2, 1, 2, " エイフ", 2, 2, 1, 2, 0, アンティアー, 0, 3, 3, 2, フライアン, 3, 3, 3, 0, 1, ティーン, 2, 2, 3, 3, 1, " フランク", 3, 3, 2, 3, 0, タグワラス, 3, 3, 3, 3, 0

変数の意味

A……データ読みこみ用/USR呼び出し用(キーパッファクリア)
 A\$……データ読みこみ用
 B(n)……超人nのしぶとさ(以下、13人の超人につけた番号を超人番号、選んだ4人の超人につけた番号を枠番号とする)
 DA……ダメージ
 DD(n)……枠nの超人が倒れたら0、残っていれば1
 DE……攻撃を受ける超人の枠番号
 F(n)……枠nの超人番号
 G……所持金
 GE\$(n)……ゲームオーバー表示用
 H(n)……枠nの超人の体力
 I、J……ループ用
 I\$(n)……属性値nに対応する記号(0から順に×△○○)
 K(n)……超人nの堅さ
 KA(n)……枠nの倍率整数部

KE(n)……枠nの倍率小数部
 KG……攻撃内容(0:正拳、1:回し蹴り)
 KK(n)……枠nの賭け金
 KO……攻撃超人の枠番号
 M(n)……超人nのタイプ(0:拳+蹴り、1:拳、2:蹴り)
 N\$(n)……超人nの名前
 OP……カーソルの連続入力防止用
 R……乱数初期化用
 S……スティック入力値
 S(n)……超人nのすばやさ
 S1(n)~S4(n)……賭け金設定時のBGM演奏データ
 S5(n)~S8(n)……戦闘時BGM演奏データ
 SH……勝者の枠番号
 SI……ダメージ計算用
 SN、SQ、SO(n)……BGM演奏用
 T……最強(超人番号が最も大きい)超人の枠番号
 T(n)……超人nの力

TS……飛び回し蹴り時の超人の相対Y座標
 X……カーソル位置(枠番号)
 ■スプライト面番号
 0~3……各枠の超人
 4……カーソル
 ■スプライトパターン番号
 0……拳+蹴りの構え
 1……拳の構え
 2……蹴りの構え
 3~4……正拳
 5~6……回し蹴り
 7……攻撃を受けた
 8~9……倒れる
 10……かわした
 11~12……気力爆発
 13~16……飛び回し蹴り
 17……カーソル

プログラム解説

10~170 プログラム初期化
 10~60 各種初期化
 70~80 キャラクタパターン、キャラクタの色、スプライトパターン定義
 90 超人データ読みこみ
 100~170 BGMデータ作成
 180~210 ゲーム初期化(画面とスプライト消去、タイトルデモ、枠等の表示)
 220~300 試合初期化
 220~250 BGM設定、体力・賭け金の初期化と表示
 260~270 超人の選択と表示

プログラマからひとこと

うしさんにボツにされました

【ろんぐTEAM】みなさん、こんにちは。小坂明弘、16歳、独身、無職です。ろんぐTEAMのうしさんのおかげで、またMファンに載ることができました。ぼくはゲームの原案を出すのですが、ことごとくうしさんにボツにされました。だからぼくのゲームが載ることは、うしきたさんのおかげで一生涯ないでしょう。ところでぼくはPC286VFというパソコンを持っているのですが、先日アルシャークというゲームを買いましたが、おもしろいですね。みんなもやろう、アルシャーク。スペシャルサンクス うしきたさん。それではまた。



280~300 倍率の計算と表示
310~330 賭け金設定(カーソル移動、賭け金の設定と表示、戦闘開始判定)
340~530 戦闘
350~380 BGM変更、戦闘終了判定、時間待ち
390~410 攻撃超人・相手の選択、攻撃内容の決定

420 ダメージ計算
430 必殺技判定
440~460 正拳と回し蹴り
470~500 気力爆発
510 正拳連打
520~530 飛び回し蹴り
540~580 戦闘後
540 勝者決定
550 払いもどし

560~580 ゲームオーバーとリプレイ
590~620 サブルーチン
590 賭け金設定時のBGM演奏(一定間隔ごとの割りこみ処理)
600 戦闘時のBGM演奏(一定間隔ごとの割りこみ処理)
610 効果音

620 時間待ち
630~890 データ
630~700 キャラクタパターンとキャラクタの色データ(行70で読みこみ)
710~880 スプライトパターン(行80で読みこみ)
890 超人データ(行90で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は71ページ

10>TQR0	20>BON0	30>uBI0	40>TQR0
50>h9D3	60>oVc0	70>ZFI1	80>bpj0
90>9NE0	100>VSG1	110>F6r2	120>4bj2
130>VMC0	140>SUX0	150>noF5	160>F1c5
170>AP21	180>wg80	190>dkQ2	200>vIc7
210>Zas0	220>LOP0	230>4jL0	240>rWH0
250>juV0	260>S8x0	270>B3Y2	280>bV90
290>bpL1	300>BUS0	310>qOd0	320>fI92
330>p2G0	340>h4P0	350>Ps80	360>0MC0
370>fKA0	380>re30	390>vN70	400>XRC0
410>HQI0	420>aTM1	430>78W0	440>imG0
450>0IF5	460>tIP2	470>g8Y1	480>huF2

490>iIW0	500>Wj01	510>Wi14	520>56v0
530>EUW5	540>QHW0	550>vsd2	560>fi60
570>BZj3	580>fn20	590>vhn2	600>6QN3
610>aLG0	620>f320	630>MDP0	640>ZrM1
650>4tZ1	660>qrQ1	670>RbU1	680>eGa1
690>KrF1	700>8hS0	710>CaY0	720>EkX0
730>ZbX0	740>rCY0	750>9JY0	760>vkY0
770>2GX0	780>x0X0	790>WiW0	800>99V0
810>SqW0	820>kKX0	830>KvX0	840>EOX0
850>BIX0	860>WDW0	870>1NX0	880>8PU0
890>KFGA			

ファンダム INFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、行番号 > 確認用データとなっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の目で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

- ディスクの場合
SAVE"ファイル名", A
- テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名"
(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったり、もういちどロードしなおせばいい。②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、MERGE"ファイル名"を実行すればOKだ。

③あらかじめ、SCREEN0:WIDTH40

スペシャルチェックサムプログラム

```

9000 ' SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THEN C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING"####>& "&"VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
    
```

スペシャル自身の確認用データ

9000>AH50	9010>8L60	9020>7QD0	9030>C970
9040>L040	9050>G560	9060>8n40	9070>t7E0
9080>RrP0	9090>cg70	9100>7aq60	9110>dE00

を実行しておき、④GOTO9000とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するとき、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分の

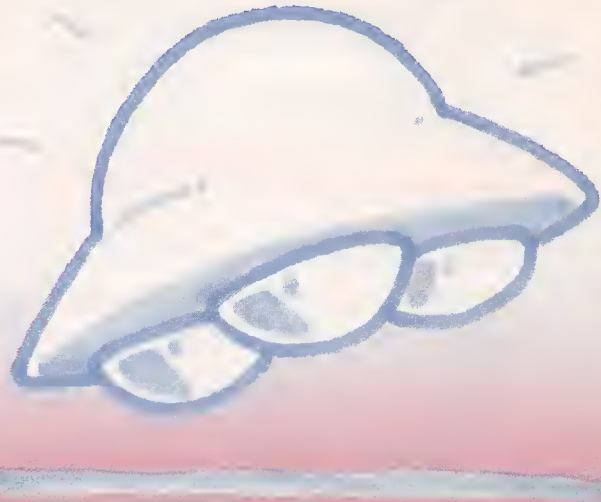
リストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。⑦プログラムが完全になったら、DELETE9000-9110を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

FM音楽館

実名プレイヤーとして某アーティストのツアーのサポートをするのだが、リハーサルに行ってみたらそこはテクノの王国だった。キーボードのシーケンス関連機材はまあ当然として、ドラムの生音とサンプリング音の組み合わせがすごい。ドラマー本人がバランスを取っているの、リズムが生きている。これに生のギター・ベース・バイオリン・コーラスなどを重ねていくのが、'91年型です。

■楽評：よっちゃん



さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなることがあります。そのかわり聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめば

いいので、かなり使えるおまじないです。今月は「希望の扉」に唱えておきました。打ちこんでから「あー失敗した〜」なんてことがないようにしっかり聴いておきましょう。ところで長い短いに限らず、投稿するときの注意は74、75ページにあります。

ゲーム
ミュージック

ファミコンディスクシステムのテーマ

静岡県・中島朋雄の作品

中島クンの作品は発売当初は、革新的ってことで、もてもてだったディスクシステムがテーマ。最後に「ピヨッ」というのがリアルです。うーん、ずいぶん昔の

ことのように思えるのが不思議だ。世間の関心はもうすっかりスーパーファミコンに移っている。ROMのほうがもうかったのかしら?

```
10 CLEAR 3000:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
:TS="T130L4":PLAY#2,TS,TS,TS,TS,TS,TS,TS,TS:CA
LLVOICE(@6,@6,@32,@32,@33,@23):POKE&HFA2
C+0,20:POKE&HFA2C+32,20
20 A$="06CF12F12F12B-A12G12F12 G8.G16>C
E-D12C12<B-12>C<AB-F8.D16F2.R"
30 B$="AA>CC12<B-12A12B-B-B-B-A>CD<A8.B-
16A2.R":E$=">GV13GV14>DV13DV14GV13G"
40 C$="<FFFF12F12F12FFFFFFF8.F16F2.R"
50 D$="T130S4S12S12S12S12S12S12S12S12S12S12
":D$=D$+D$+D$+"S4S24S24S12S12S4"
60 PLAY#2,A$,A$,B$,B$,C$,C$,D$
70 E$="V14L32"+E$:PLAYE$, "<"+E$,">"+E$
```

©Nintendo

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

ゲーム
ミュージック

『ドラゴンクエストⅣ』より 謎の城

愛知県・MSXの作品

あまりにおなじみなドラクエの音楽ですが、オリジナルの音色がよくできていて厚みがあるので、参考になるなあってことで採用しました。音色はエンベ

ローブがプラス系のふくらみのあるもので、FM音源風の解説をすると、モジュレータのアウトプットが大きいので、明るい音色になっています。上手です。

```
10 CALLMUSIC(0,0,3,2,2,2):CLEAR5000
20 DEFSTRA-D,T:DIMAX(15)
30 FORI=0TO15:READA:A$(I)=VAL("&H"+A)
40 DATA 0000,0000,0000,0000
50 DATA 0020,000F,0000,0000
60 DATA 1931,10F1,0000,0000
70 DATA 0071,1391,0000,0000
80 NEXT:CALLVOICECOPY(A$,063)
90 CALLVOICE(@63,@2,@9,@63,@2,@63,@2,@63,
@9)
100 T="T65"
110 A(0)="04V15L16":B(0)="04V11L16"
120 A(1)="G4.>C4D8E2.&EFEDC<B>C<B>CDE"
130 B(1)="R16"+A(1):A(1)=A(1)+"C"
140 C(0)="04V14L8":D(0)="03V14L8"
150 C(1)="E4.G4B>C<G>C<BA+B>C<AEAG+A"
160 D(1)="C4.E4GC>EG<<G>>C<D<<A>>C<AF+>
CC"
170 A(2)="D2.&DC<B>CDEGB-AGFEF2.&F<GG>DD
FEFGAB":B(2)="C"+A(2):A(2)=A(2)+"C"
180 C(2)="BGBGBGCGCC+EGFA>D<FA>D<DDGEG>C"
190 D(2)="<GB>D<F>G<BE>C<E<A>>C+C<D>FA<
C>FA<DGB>C<E<<A"
200 A(3)="L8<A>FDC<B64>C64<B8.>C4<G+AB>
C<B4G4<G4>D4C+DEF4C4<E8."
```


210 B(3)="C"+A(3):A(3)=A(3)+"&E16"
 220 C(3)="FD4<F4E>E4CDED4<B4<B4>F4EFG
 B>C4<G4<G4>"
 230 D(3)=">D4FG4G+A4E<A4>F+G2.>D4<AD4<G>
 C2."
 240 A(4)="L16>ACCF+F+<AL32G+AB>CDEFG+AB>
 CDL16E<<GGB-B-EL32FGAB>CDEFGAB>CD8C8<B8L
 16AGFED"
 250 B(4)="R16"+A(4):A(4)=A(4)+"C"
 260 C(4)="F+4R8D4G+<B-4R8A4R8>FA-FE4A-"
 270 D(4)="D+4R8E4R8C+4R8D4R8<B4R8>C4F"
 280 A(5)="C8<B64>C64<B8&B32>C32D32E4.B-8
 A8G8GF+F+EDCC8<B64>C64<B8&B32A32B32>C8G8
 >C":B(5)="C"+A(5)+"<<":A(5)=A(5)+"&C<<"
 290 C(5)="F4.EBEC+4.C4<A>D4.C4."
 300 D(5)="G4GG+4.A4.D4.G4FE4."
 310 A(6)=A(4):B(6)=B(4)
 320 C(6)=C(4):D(6)=D(4)
 330 A(7)="C8<B64>C64<B8&B32>CC4&C"
 340 B(7)="C"+A(7):A(7)=A(7)+"&C"
 350 C(7)="F4FE4.":D(7)="G4<G>CG>C"
 360 PLAY#2,T,T,T,T
 370 FORI=0TO7:PLAY#2,A(I),B(I),C(I),D(I)
 :NEXT:GOTO370

ゲーム
ミュージック

『吉田工務店』より ボスのテーマ

兵庫県・イソジンの作品

某Mマガの吉田工務店の音楽
 です。どうしようかなあ、と思
 ったんだけど、うまくOKが取
 れちゃったのでこうなっていま
 った。標準的なエコーの付け方

が美しい。定番となっているテ
 クニックの1つ。このくらいの
 リストの長さで楽しめるプログ
 ラムを作るのも、FM音楽入門
 篇の醍醐味。

10 CALLMUSIC(1,0,2,1,1,1,1)
 20 CLEAR2000:SOUND7,28:SOUND6,12
 30 CALLTRANPOSE(1200)
 40 POKE&HFA3C,50:DEFSTRA-I
 50 '[A]
 60 A="010Q05L8ACEAR8AG+4GDGR8GLF+":AA
 ="V15Y32,32"+A
 70 AB="0 4L805E2&E<A>CEF+2&F+DF+LG.F+
 .EAGF+G"
 80 AC="L8E2&E<A>CEF+2&F+DF+LG.D.C<L1B
 "
 90 '[B]
 100 BA="V12R12Y33,32"+A+"6"
 110 BB="R12"+AB+"6"
 120 BC="R12"+AC+"2.&B6"
 130 '[C]
 140 CA="V10R6Y34,32"+A+"12"
 150 CB="R6"+AB+"12"
 160 CC="R6"+AC+"2.&B12"
 170 '[D]
 180 DA="012Q602V10LAAAAGGGG"
 190 DB="EEEEFF+F+F+GGGGGGGG"
 200 DC="EEEEFF+F+F+BBBBBBBB"
 210 '[E]
 220 EA="012Q603V10LR8AAAAGGGG8"
 230 A="EE0W8EE0W8":B="F+F+0W8F+F+0W8":C=
 "GG0W8GG0W8":D="BB0W8BB0W8"

©MSXマガジン

240 EB="R8L16"+A+A+B+B+C+C+C+"GG0W8GG"
 250 EC="R8"+A+A+B+B+D+D+D+"BB0W8BB"
 260 '[F]
 270 A="B!8H16H16B!M8H16H16":D="B!8H16H16
 B!M8C!16C!16"
 280 FA="V0A15"+A+A+A+A:FD=A+A+A+D
 290 B="B!8H16H16B!M8H16C!16":C=A+B
 300 FB=C+C+C+C
 310 FC=C+C+C+A+D
 320 '[G]
 330 GA="OV11L1AG"
 340 GB="EF+GG"
 350 GC="EF+BB"
 360 '[H]
 370 HA="OV10L1F+E"
 380 HB="CDEE"
 390 HC="CDGG"
 400 '[I]
 410 A="RCRC"
 420 IA="SM2000L"+A+A
 430 IB=A+A+A+A
 440 A="T170":PLAY#2,A,A,A,A,A,A,A,A
 450 FORK=0TO1:FORJ=0TO2
 460 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FA,GA,HA,IA
 470 NEXT
 480 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FD,GA,HA,IA
 490 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FB,GB,HB,IB
 500 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,EC,FC,GC,HC,IB
 510 NEXT
 520 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FB,GB,HB,IB
 530 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,EC,FC,GC,HC,IB
 540 GOTO 450

一般曲

CARAVAN

細野晴臣
Omni Sight
Seeingより

静岡県・JL2TB8の作品

JL2TB8クン、脱帽しま
 す。選者もファンであるところ
 の細野さんですが、YMOキッ
 ズたちがつまらないハウスとか
 TMNとかに根こぎにされてい

るなか、いやー優秀だなあ。ま、
 好みはともかくとして、メロデ
 ィのピッチバンド(音程を連続
 させながらずらす)やり方はぜ
 ひ参考にしてください。

10 'CARAVAN' for MSX-MUSIC by JL2TB8
 20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,2):CALLTEMPER(9):
 CALLPITCH(440):CALLTRANPOSE(0):SOUND7,4
 9:SOUND6,0:POKE&HFA6C,40
 30 CLEAR2000:DEFSTRA-W:DEFINTX-Z:T="T129
 ":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
 40 '====>RHYTHM
 50 R="0A15V5B!8.Y40,3Y24,205M16Y24,100M1
 6Y24,205M16Y24,0B!M8":R(1)=R+R+R+R
 60 P="L32V10CVCV7CV6CSM300C16C16":P=P+P+
 P+P:P=P+P
 70 '====>WOOD BASS
 80 B(1)="033V11Q6L803DDF+F+AA>E-E-DD<AAF
 +F+E-E"
 90 B(2)="GG>GGF+F+DD<GAB->CDC<B-A"
 100 B(3)="GAB>CDEFF+GGFFDD<BB"
 110 B(4)="CCEEGGAA>CCB-B-GGEC"
 120 B(5)="<FA>CDE-DE-EFFDDCC<AF"
 130 B(6)="<B-B->DDFFB-B-AAF+F+E-E-<AA"
 140 '====>CHORD

CARAVAN

Words by Irving Mills
Music by Duke Ellington, Juan Tizol©1937 by AMERICAN ACADEMY OF MUSIC, INC.
All rights reserved. Used by permission
Printing rights for Japan assigned to NICHION, INC.


```

150 C="V9@45Q6L16R8.0D&Y18,235&DR16DR16F
+DR16F+R":E(1)=C+C
160 D="V7@45Q6L16R8.03A&>CR16<AR16>C<AR1
6>CR":F(1)=D+D
170 C="R8.E&Y18,2Y34,25&ER16ER16GER16GR"
:E(2)=C+C
180 D="R8.03B->>DR16<B-R16>D<B-R16>DR":F
(2)=D+D
190 '====>MELODY
200 A(1)="06V10@6L24D8&Y16,126&D&Y16,122
&D&Y16,119&D&Y16,122&D&Y16,126&D&Y16,130
&D2RDL8E-D<A>CD&(DF+<A)4>"
210 A(2)="R8C&L24Y16,86&C&Y16,82&C&Y16,7
8&C&Y16,82&C&Y16,86&C&Y16,90&C&C2R8L8DE-
DE-{DE-D}8C<A>"
220 A(3)=LEFT$(A(2),67)+"DC+C<BB-R12A12A
-12":A(4)="G1.>"
230 A(5)="L8R2Y51,24Q4GGDDQL24E&Y16,180&
E&Y16,184&E&Y16,188&E&Y16,192&E&Y16,196&
E&Y16,200&E8D8&D2"
240 A(6)="L8R2Q4FGFD"+RIGHT$(A(5),71)
250 A(7)="L8R2Q4FGFEQE-C2."
260 A(8)="Q7RL16DDR16DDR16DDR16DDR16D2RE
-4"
270 '====>PLAY SEQUENCE
280 FORX=1TO2:FORY=1TO4:Z=Y#4+1
290 GOSUB350
300 NEXT:P(1)=P:NEXT
310 FORY=5TO8:Z=Y-2:D(Z)=A(Y):GOSUB350:N
EXT
320 FORX=1TO2:FORY=1TO4:Z=Y#4+1:C(Z)=E(Z
):D(Z)=F(Z):GOSUB350:NEXT
330 Y=0:Z=0:GOSUB350:NEXT
340 END
350 PLAY#2,A(Y),B(Z),C(Z),D(Z),R(1),P(1)
:RETURN

```

オリジナル

CAT VOICE

静岡県・JL2TBBの作品

こちらはJL2TBBクンが
おまけに付けてたプログラムで
猫の鳴き声です。ちょっとテナ
ーだけど、似てる。こういった
短い一発ギャグみたいな作品も

いいなあ。FM音源のオリジナ
ルの音作りも、音楽用のものだ
けでなく、いろいろな効果音・
擬音に応用できます。はい、こ
の手の投稿もよろしくね。

```

100 CALLMUSIC(0,0,1,1)
110 PLAY#2,"T150V1505L64@35"
120 PLAY#2,"Y0,"+STR$(8B00000000)
130 PLAY#2,"Y1,"+STR$(8B00000010)
140 PLAY#2,"Y2,"+STR$(8B00001000)
150 PLAY#2,"Y3,"+STR$(8B00000000)
160 PLAY#2,"Y4,"+STR$(8B01010101)
170 PLAY#2,"Y5,"+STR$(8B10001111)
180 PLAY#2,"Y6,"+STR$(8B11110000)
190 PLAY#2,"Y7,"+STR$(8B00000011)
200 A$="F8.&Y16,180&F&Y16,170&F&Y16,160&
F&Y16,150&F&Y16,140&F&Y16,130&F&Y16,120&
F&Y16,100&F&Y16,90&F&Y16,80&F&Y16,70&F"
210 PLAY#2,A$

```

オリジナル

希望の扉

千葉県・松村弘和の作品

オリジナル曲です。トランス
ポーズ命令で音程をずらしたメ
ロディが、すれすれのところで
かっこいい。
曲の内容は、ありがちなコー

ド進行で、ともすればダサイ歌
謡曲になりそうなのに、不思議
と品位を保っているところが作
者のセンスでしょう。そういえ
ば宮崎アニメ風でもあります。

```

1 'SAVE"サッキョク.FM
10 '
20 'まほ"うのとび"ら
30 '
40 '1991/4/29 まつむら ひろかず"
50 '
60 CLEAR5000:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1):
CALLTRANPOSE(25):DEFSTR A-T
70 '<<<< T >>>>
80 T="T150"
90 '<<<< A >>>>
100 A0="@45V11L404"
110 A="EBED+2.DBDC+2.EF+GF+GA":A1=A+ ">CD
EE2D+<":A2=A+"B2>E<E2.>"
120 A3="E2.F+2.G2DGF+8F8"
130 A4="E2.F+2.G1F+G"
140 A5="A1EAG1<B>GF+GAAB>CEF+EE2D+<<"
150 '<<<< B >>>>
160 B0="@45V10L403"
170 B="G>G<GF+2.F>F<FE2.>CDED+EF+":B1=B+
"AB>CD+2.<<":B2=B+"G2G<G2.>>"
180 B3="C2.C2.<B2GB2>D8D-8"
190 B4="C2.C2.<B1AB>"
200 B5="E1CEE1<G>ED+EF+F+GAAB>CC2<B<<"
210 '<<<< C >>>>
220 C0="@33V14L203"
230 C="E.E-.D.C+.C.<A.":C1=C+"A+.B.>":C2
=C+">E.<E.>"
240 C3="C.D.<GD4G4A4B4>"
250 C4="C.D.<G1D4G4>"
260 C5="C.C.<B.B.A.G.F+E4D+.>"
270 '<<<< D >>>>
280 D0="@16V15L806 Q4"
290 D="EGBGBGDGBGBGC+GBGBG<B>GBGBGCEAEAE
CEAEAE":D1=D+"CE<AB>CA<B>C+D+EF+G"
300 D2=D+"EGBGB>D+E2."
310 D3="CEGEGEDF+AF+AF+<GB>D<B>D<BGB>D<B
>D<B>"
320 D4="CEGEGEDF+AF+AF+GD<B>DGDGD<B>DGD"
330 D5="AECECEAECECEGE<B>EGEGE<B>EGEF+C+
F+C+F+C+F+C+F+C+ECECEC<B4>C+4D+4<"
340 '<<<< E >>>>
350 E0="@0V1304L4"
360 E="R4BBR4BBR4BBR4BBR4GGR4EE":E1=E+"R
4EER4F+F+":E2=E+">EEEE2."
370 E3="R4<GGR4AAR4>DD<B>CD<"
380 E4="R4GGR4AAR4>DD<BAB"
390 E5="R4EER4EER4EER4EER4AAR4AAR4A+A+BA
F+"
400 '<<<< F >>>>
410 F0="@0V1304L4"
420 F="R4GGR4GGR4GGR4GGR4EER4CC":F1=F+"R
4CCR4D+D+":F2=F+"GGGG2."
430 F3="R4EER4F+F+R4BBGAB"

```

担当編集者からのお願い(その1) 投稿されるまえに以下の点を確認してください。①プログラム中のアルファベットはREM文以外は大文字を使ってください。☆小文字が使っている
と打ちこみミスの原因となるからです。代表的なものはIと1、前者は小文字のエル後者は数字のいちです。②文字を変数に代入する場合(T\$="T130L4"などです)、最後の「」を
忘れないでください。☆データのおわりをはっきり意識させるためです。日本語の「」や英語の「」と同じです。(その2へつづく)


```
640 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,A4,B4,A4
650 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,A5,B5,A5
660 GOTO610
```

1>YN40	10>EH00	20>1f40	30>EH00
40>QZB0	50>EH00	60>8MN0	70>6r10
80>Ba00	90>Fo10	100>f220	110>3ua0
120>V340	130>AQ20	140>GR90	150>0o10
160>I220	170>Hrg0	180>BQ40	190>jT20
200>H4A0	210>Xo10	220>f220	230>E800
240>rR30	250>iV20	260>eR50	270>go10
280>Vo20	290>YZL0	300>6530	310>vkF0
320>HqB0	330>Efj0	340>po10	350>Pm10
360>Rkd0	370>Kk50	380>gV40	390>IUD0
400>op10	410>Qm10	420>crc0	430>XQ40
440>mk40	450>VTE0	460>9p10	470>NW10
480>61I1	490>sx90	500>GVA0	510>7jU0
520>Ip10	530>EM10	540>Rp10	550>vL10
560>ap10	570>RM10	580>jP20	590>eu40
600>5S80	610>7K80	620>MN80	630>bq80
640>qT80	650>7X80	660>L700	

```

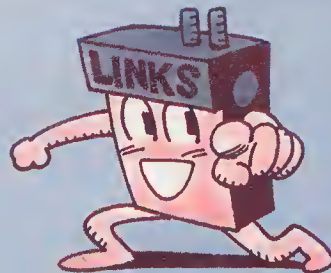
10 CLEAR500:CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 A1$="03302T120V15"
30 A2$="L4GB->CE-C<B->CE-<GB->CE-C<B->CE
-<"
40 A3$="GB-B>D<BB-B>D<GB-B>D<BB-B>D<"
50 A4$="FA-B->C<B-A-B->C<FA-B->C<B-A-B->
C<"
60 B1$="04802T120V10"
70 C1$="0206T120V15Q4"
80 C2$="L8R8CE-GA-&A-16G16R4R1R8CE-GA-&A
-16G16"
90 C3$="R8<B>DFA-&A-16G16R4R1R8<B>DFA-&A
-16G"
100 C4$="R8CE-A-B-&B-16A-16R4R1R8CE-A-B-
&B-16A-16"
110 E1$="0804T120V15"
120 D1$="0406T120V15Q4"
130 E2$="L8B->B-E->E-<C>C<B->B-C>C<B->
B-C>C<E->E-<<" :E2$=E2$+E2$
140 E3$="L8G>G<F>F<G>G<B->B-<B>B<B->B-<G
>G<F>F<" :E3$=E3$+E3$
150 E4$="L16FF>FF<GG>GG<A-A->A-A-<GG>GG<
A-A->A-A-C<C<C<A-A->A-A-<GG>GG<" :E4$=E4
$+E4$
160 F1$="T120V10A15"
170 F2$="C1B!16H16H16H16H!16H16H16H16H!1
6H16H16H16H!16H16H16H16H!16H16H16H16H!16
H16H16H16H!16H16H16H16H!16H16H16H16H!16H
16H16H16H!16H16H16H16H!16H16H16H16H!16H1
6H16H16H!16H16H16H16H!16H16H16H16S!8S!16
S!16S!8S!8"
180 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,C1$,D1$,E1$,F1$
190 PLAY#2,A2$,A2$,C2$,"R4006"+C2$,C2$,E
2$,F2$
200 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,"R40"+C3$,C3$,E3$
,F2$
210 PLAY#2,A4$,A4$,C4$,"R40"+C4$,C4$,E4$
,F2$
220 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,"R36"+C3$,C3$,E3$
,F2$
230 GOTO 190

```

75

THE LINKS INFORMATION PAGE

MSXユーザーのための楽しいパソコン通信「THE LINKS(リンクス)」のページが新しくなったぞ。



新装開店! MSX専用ネットThe LINKSで遊ぶページだよ!

新装開店したこのページは、「THE LINKS」の楽しさを、今まで以上にどんどん伝えていこうというページだ。

リンクスは専用のモデムN GA(ネットワーク・ゲーム・アダプタ)を使う、MSX専用のパソコン通信ネットだ。

リンクスには同じ趣味を持つ

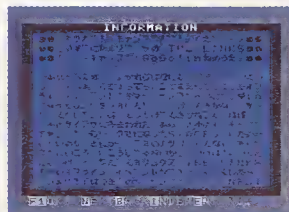
た仲間が集まって、メッセージを交換し、ワイワイ楽しむBBSをはじめ、ゲームを楽しんだり、まじめに議論したり、おもしろいコーナー(番組)が、たくさんあるぞ。しかも、かな文字だけネットだから、漢字ROMのないMSXでも、リンクスを楽しむことができるのだ。

サテライト放送局

この新コーナーは、リンクスに関するいろいろなニュースを紹介するコーナーだ。たとえば、リンクス主催の各種イベントのレポートや、メンバーがネットを離れて町のどこかに集まって遊んだりする、オフラインミーティング(オフミ)の報告を載せたりするぞ。オフミに参加したら、そのレポートをぜひMファンに送って欲しい。写真もあると、うれしいな。

さて、今回の原稿を書く直前に飛びこんできた情報が、リンクス本部主催の「サマーキャンプへGoGo/ in根の上」開催のお知らせだ。8月8日~9

日に、岐阜県の根の上高原のキャンプ場で、1泊2日の楽しいキャンプをしようという企画で、参加費用は2500円(バス代とキャンプの諸費用)だ。参加者は30人まで。文字でしか知らなかったともだちに出会って、夏の思い出になるといいね(参加受け付けは終了)。



◆キャンプにはMファンも取材に行くぞ

MSX・FANの郵便箱 ~今月のメールから

こちらはリンクスにある、MSX・FANのコーナーに送られてくるメッセージの中から、毎月なん通かを紹介していくコーナー。

おもしろいメッセージを送ってくれたら、即採用するよ。

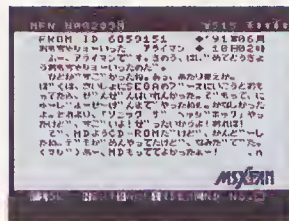
ゲームプラザのMSX・FANコーナー「めいおうせいいう

しん」のボードに、ばしばし書きこんでね。

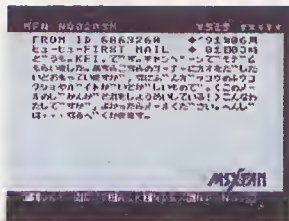
それから、リンクスに参加していない人から、リンクスへの質問やメッセージがあれば、このコーナーに手紙を下さい。リンクスのメンバーに聞いてみたいことはMファンのコーナーに書きこんでみるぞ。

7月の遊・アクセスガイド

月曜日 19:00 ~ 21:00	<p>●Chat『おーい、バブルスくん!』</p> <p>リンクスの仲間がひとつのテーマに集まって、ワイワイガヤガヤのチャットコーナー。時間になったらBam/ ネットにアクセスしてね!</p> <p>1日「熱血クイズ」寝苦しい夜にはクイズで暑気ばらいだ。</p> <p>8日「ボクの出番だ/ 特派員チャット」今月の特派員はだーれだ!</p> <p>15日「真夏の夜のフリーチャット」いつもより夏っぽくおしゃべりしようよ。だってせっかく夏なんだもんね。</p> <p>22日「夏休みだ、仮面チャットだ」名前を出さない仮面チャット。夏のヒミツを、こっそり書いてみたいして。</p> <p>29日「おまけ、おまけのフリーチャット」夏休みも大詰めの日29日は、なんでもありのフリーチャット。行く夏を惜しむとか、宿題の追いこみの息抜きとか、とにかくアクセスしよう。</p>
火曜日 21:00 スタート	<p>●ネットワークゲーム『ミッドナイトラリー』</p> <p>LINKS名物、真夜中のキャノンボールレースだ! 全国に散らばるライバルレーサーをふりきって、チェッカーを受けるのは誰だ!?</p>
水曜日 21:00 ~ 23:00	<p>●今月の『二者択一』</p> <p>今月の二者択一は、「高校野球」VS.「プロ野球」。青春の汗と涙の高校野球か、130試合を戦いぬく男たちのプロ野球が好きか? どっちも好きなのは、ナシだよ。</p>
木曜日 19:00 ~ 21:00	<p>●チャット推理ゲーム『ズバリ!! そうでしょう』</p> <p>クイズマスターから出されるヒントをもとに、推理を働かせてあることばをズバリ! と答える連想ゲーム。毎週の優勝者には、お楽しみプレゼントを進呈。ウケねらいのヒントを読むだけでも楽しいぞ。</p>
金曜日 21:00 ~ 23:00	<p>●初心者チャット『いかにも私はビギナース』</p> <p>LINKS初心者のためのチャットです。古株、常連はおことわり! まだLINKSで友達ができないビギナーは、夜の9時になったらチャンネルゼロにアクセスしてね。</p>
土・日曜日 21:00 ~ 23:00	<p>●『稲川チユンジのこわ〜い話』</p> <p>不快指数80以上のむし暑い夏の夜、霊体験のエキスパート稲川チユンジ氏とともにこわ〜い話でもりあがろう。クーラーのないキミの部屋も、たちまち南極なみの涼しさになるこうけあいだ。心臓の弱い方は御遠慮ください。ドキドキドキ……♡</p>



◆おもちゃショーへ行ったのか。いいなあ



◆ドキドキの初メール。常連に負けるなよ



RPGすくうる『Applause』の世界へ

テーブルトークRPG 『アブローズ』とは?

ゲームの進行役である、ゲームマスターとプレイヤーが、シナリオをもとに対話をしながら、モンスターと戦ったり、ダンジョンを探索したりするゲームが、テーブルトークRPGである(ゲームマスターをコンピュータに置きかえたのが、コンピュータRPG)。普通はテーブルにマップやメモを広げて遊ぶのだが、これをリンクスのボードや電子郵便を使って楽しんでいるのが「RPGすくうる」で、そのシナリオは「アブローズ」という。

●RPGすくうる



①これが「アブローズ」への入口だ

ゲームの舞台になるのは「リーバボーク」という、2つの大きな島と小島からなる、異世界の地だ。ここには、レガラン、カナリアン、エルアノンの3つの民俗に分類される人々が、い

リーバボーク全図



くつかの国の街や村にわかれ、各自の信仰のもとに暮らしている。

プレイヤーは、この世界に住むキャラクタの1人として、それぞれの理由によって冒険の旅に出ていくのだ。

ゲームに参加するには、まず自分のプレイするキャラクタの名前や経歴、出身地、信仰する宗教、持物などを一定のルールの中で考える。それをメールにしてゲームマスターに送ると、ゲームマスターはそのキャラクタを、剣と魔法が力を持つ、『アブローズ』の世界に登場させてくれる。

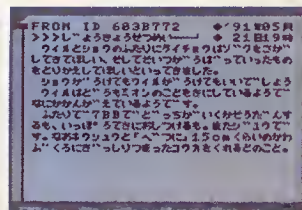
各キャラクタのシナリオは毎

週月曜日に更新されて「RPGすくうる」のボードに書きこまれる(たとえば、モンスターが現れたぞ/とか、なにか物が落ちていているけどどうする?とか)。プレイヤーは、次の月曜日まで、自分のキャラクタの行動を考えて、ボードに書きこむ。このくり返しで、ゲームは進行するのだ。

❖マニュアルだってあるのだ!



②コピーだけと設定はすばらしく、読むだけでも楽しい

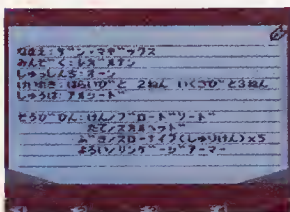


③こんなふうにシナリオが書かれている

戦士ザン・マギックスの旅立ちまで

このコーナーからもキャラクタを1人、『アブローズ』に参加させることにした。

ザン・マギックスのデータ



④MFファンキャラクタ。さまざまな戦人

戦士、ザン・マギックスは、「リーバボーク」ではもっとも一般的な種族レガラン出身だ。信心深い両親に理性を重んじる神、エルアノンにつかえる秘い人(神の力で魔者を退けたり、お祓いをしたりする僧侶のような人)になれといわれ、3年間修行した。だが、かた苦しいのは大ののがてのザンは寺院を抜け出してオーンの国の軍隊に入り、剣と投げナイフの技を身につけ

た。軍隊を3年でやめ、その後は気ままな素浪人となった。

そして剣と防具と背負い袋を持って、街や村をめぐり、もめごとを解決したり、もめごとのタネになったりしている。

たまに短期の傭兵やボディガードをうけおうのを仕事にしている、のんきで人のいい彼が『アブローズ』でどのような活躍をするのか。次号以後、毎月レポートしてみたい。



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワーク・ゲーム・アダプタ(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉 075-251-0635

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受け付けている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN0:WIDTH40
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

- RPP部門 1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
- RPP部門 N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
- RPP部門 10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
- FPP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
- ②プログラムの遊び方、使い方
- ③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
- ④プログラムの資料、解法(RPPなどとは

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力を待っている!

マップや図解、シミュレーションならデータの一式など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

☆郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- ・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアだけで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞

●第15回季間奨励賞

7月号から9月号に掲載されたRPP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第15回季間奨励賞の発表は、下記のFPP部門奨励賞とあわせて10月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

●第3回FPP部門奨励賞

4月号から9月号に掲載されたFPP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用

☆郵送にあたっての諸注意

- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのさいた28字×28行以内(短いもの大歓迎)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

☆郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募可。ただし、28字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMFファンムのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは107ページの下欄外「特典」を参照。

ほぼ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。紙芝居のほうが作品の数がすくなめなので、いまなら採用される可能性が高い。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

☆郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッサーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、半年に1度の特別企画も現在検討中。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

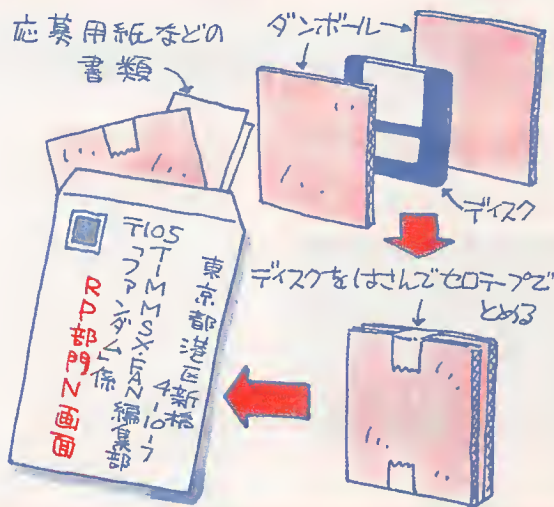
- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●理想的なディスクでの応募方法



●その他の投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

す べ て の 投 稿 の あ て 先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして一枚に1作品として使用してください。

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は①-②		<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>		①ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他()
	作品名	[ファイル名]]			
氏名	フリガナ	()歳 男・女	ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。	
住所	〒□□□-□□□ 都道府県				
☎	-	-	投稿日	1991年	月 日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名]]				
	②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ				
	③(全員の方に) この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。				
	はい	[雑誌名]	年	月号	ページ]
		[書籍名・CD名]			
		[参考にした作品名・記事名]			
	いいえ				
	④(FM音楽館に投稿の方のみ) 作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。				
	[作曲者]		[歌手・演奏者]		
	⑤(CGに投稿の方のみ) 使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。				
	[ツール名]				
	[ロードの方法]				

4月期整理分(7月号採用対象分)より

ファンダム

●青森県
オーロラ THE WORLD/工藤拓磨
NORMAL RACE/鳥谷部達也
●宮城県
スーパー・ボール/菅原直樹
TURN and STOP 他①/阿部俊一郎
だるまさんがころんだ 他④/庄子達彦
BEAM SHUTTER/佐藤敏博
●茨城県
GOHST/川野辺貴
バルーン/半田繁幸
●栃木県
巨大怪獣バルン/小曾根正男
●群馬県
ESCAPE/常味政貴
インスタント床/岡部光生
●埼玉県
隕石をよけよ 他②/柳橋清隆
限りない道で/児玉稔
BLOCKS 他①/山本一成
NEVER ENDING 他③/本間貴士
キャラクターエディタ/横境君夫
四面楚歌/月森竜男
●東京都
はやうち/山本竜哉
ビード/大日方明男
NAPOLONE&WELTONE/七海吉彦
THE POINT CHANGER/高橋泰史
THE WORLD SUGOROKU/芦田浩一
●神奈川県
波うつ玉 他①/竹氏主
ふういむ/鹿嶋秀行
フィフティーンパズル 他①/金井香平
DOKKAN!! 他②/時田健嗣
みえないめいろ/佐藤直樹
TOPPLE V2/国分和輝
COSMO'91/赤崎和広
●長野県
よけたで/佐塚浩大
アシカの修業 他②/木内靖
●新潟県
カラフルエディタ 他①/遠藤正樹
●石川県
BOMB BOMB MAN 他②/飯広明
●岐阜県
ADC/堀将
●静岡県
SKI/稲本雅人
●愛知県
ゴキブリばんざい/平野拓一
●三重県
チェンジくん/長尾雄行
●滋賀県
FK-123/温井和也
●京都府
ほのぼの公園の激闘/井上将吾
グラフィックエディター「沢庵」VOL.2 他② 岩崎卓也
●大阪府
わるぐち/藤田幸弘
ミラミサイル 他①/森津正臣
BLOCK CHANGERS/益山知也
FIREWORKS 他②/杉本崇行
受験地獄/田中健二
カレンダー 他①/徳永真一郎
●兵庫県
サークル 他①/谷孝大

HERITAGEI 他①/森田浩司
UMa DoReBo/斎藤豪一
カラータイルズ 他③/佐々木俊介
ぶよん 他③/将棋健士
かべのひみつ/岡田忠義
熱血!! BESEBALL/生島大
●奈良県
数珠棒弾/野村勇治
スクロールパズル/二宮晴司
●島根県
おかわがほしい/三島靖彦
●岡山県
CANUS/平井由規雄
●広島県
やせるぞ〜/石川征司
●香川県
めんま1/2/細川和真
●福岡県
つえを抜こう! /兼田和男
HEART CLASH/内村徹平
闘王/浦公純
●大分県
BLOCKS 他①/古島茂

AVフォーラム

●岩手県
メトロノーム 他①/中崎寿司
●宮城県
おと改/三浦伸之
●茨城県
朝/羽鳥喜代志
●埼玉県
恐怖の音 他①/岩本圭介
●千葉県
真夜中の戦い/横張清成
ぜーじき 他①/山田豊
●東京都
NEWS/石神健
暮/鈴木裕一
CO/広田敦
すずめの鳴き声/菊池秀悦
4秒前/水口直希
●神奈川県
おととと/国分和輝
時報/吉原忠弘
必殺BEEP!! 「フライング」 他③/徳田武亮
有名な曲/平澤伸一郎
●長野県
雨・風・雷/木内靖
●愛知県
10コの音/水野隆行
滝 他①/平野拓一
●三重県
雷/森康則
●滋賀県
ビッグニュース/神山拓也
走れ、救急車 他②/川口剛
●大阪府
Sonic/橋本毅
●兵庫県
テレビ欄のニュース/将棋健士
●?
オト! 他①/???

※今回の整理分でAVフォーラム自由部門はつこうにより、5月期といっしょに整理を行うこととなりました。よって、4月期整理期間の投稿者名は来月掲載いたします。

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、7月号掲載選考のために4月でしめ切った方たちのふんです。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしております。

F M 音楽館

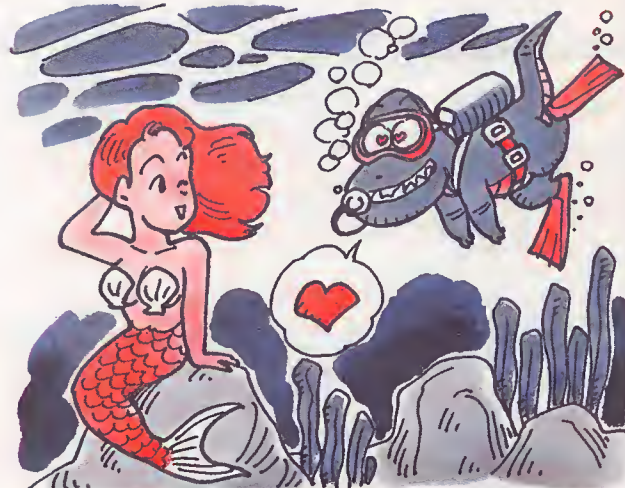
●北海道
「ファイナルファンタジーII」より反乱軍のアジト他②/篠森紀仁
「ヘクター87」よりキャラバンのテーマ他④/榎村登梧
「サウンド・オブ・ミュージック」よりドレミのうた他①/米村聖次
●青森県
信長の野望 他②/後村寿明
「グラディウス2」よりボスのテーマ 他④/春日利文
●岩手県
「三国志」より戦争華北 他①/船渡良一
●福島県
FRAY 他④/三浦康之
●茨城県
「ドラゴンクエスト」よりラダトーム城 他①/平田誠
●埼玉県
平和な街 他②/柳橋清隆
HYPER DANCE FIELD 他②/岩本圭介
●千葉県
阿波おどり 他①/橋本和信
●東京都
「ドラゴンクエストIV」よりジブシゲダンス 他③/伊東聖夫
●神奈川県
「ヴァリス」よりエンディングテーマ/鈴木哲也
サウンド・オブ・サイレンス 他①/小穴真己
●富山県
「イース」よりエンディング 他①/井上清一
●愛知県
「ウルティマIV」よりダンジョン 他③/原義貴
「ドラゴンクエストIV」より謎の城 他③/吉松直樹
マイウェイ 他③/松田勝
●三重県
無題/宮川学
旅立ち/小林由幸
●兵庫県
チュリッ普音頭/西村洋介
シラミのうた 他①/柳田将
THE END/前田聖一
●奈良県
「アレスタ」よりボスのテーマ 他④/野尻武史
●鳥取県
「ドラゴンクエストIV」より不思議のほころ 他①/安部臣史
●岡山県
ねこふんじった 他③/黒田晃史
●福岡県
SEGA 他48/前田貴典

ほぼ梅庵のCGコンテスト

☆イラスト部門
●栃木県
ある日/田村真一
●埼玉県
ONKAWO/山崎聖卓
●千葉県
嬉しい一時/佐藤幸一
●東京都
744の笑顔/東田淳二
●神奈川県
帰りたい/中村和洋
●長野県
波女/小林敬一
●静岡県
魔獣/渡辺茂樹
●滋賀県
休息/山本直彦
●京都府
それいけ! OOOばんマン/八木大智
無題 他②/三浦一誠
●鳥取県
無題/猪口亮
●岡山県
ふねの上で 他⑤/渡王正義
無題/川崎寛文
●愛媛県
常夏の海 他③/越智大作
☆紙芝居部門
●大阪府
SCRAMBLE FIGHTER/今井啓明
●愛媛県
飛ぶ男/越智大作

ゲーム制作講座

●宮城県
戦艦の武道大会/吉田良
●群馬県
Herum/井ノ川順二
●神奈川県
闘玉への道/清水篤史
●長野県
Run Away〜光竜族の使命〜/竹内千博
●兵庫県
ワーキング・オブ・ショーギ/坂下智



さあ応募しなさい 創刊4周年&50号記念 読者プレゼント

当選者発表

4月号から6月号まで、連続3回募集した4周年&50号記念読者プレゼントも、いよいよ当選者の発表だ。さあ、キミの名前をさがせ！

1 『MSXView』

〈宮城県〉後藤道彦
〈新潟県〉儀藤登志子・雲村和也
〈岐阜県〉中島宗男
〈福岡県〉早尻芳和

2 『レイドック2』

〈宮城県〉本間秀樹
〈群馬県〉野村昌輝
〈東京都〉松本望
〈神奈川県〉三村貴博
〈愛知県〉鈴木雅也

3 『ハイドライド』

〈岐阜県〉白田尚司
〈熊本県〉西村好伸

4 『にゃんぴ』

〈北海道〉山川竜一郎
〈千葉県〉林たかこ
〈東京都〉三浦淳子
〈愛知県〉木村章一
〈大阪府〉石井悠

5 『魔導師ラルバ総集編』

〈千葉県〉原田陽
〈神奈川県〉港和也
〈愛知県〉辻高志
〈大阪府〉松本壮平
〈大分県〉難波あけみ

6 『フォクシー』

〈北海道〉神牧人
〈東京都〉菅原火明
〈福岡県〉松永博幸

7 『NEO・GEOLINTALバッグ』

〈北海道〉中田晃央
〈青森県〉立花勲
〈秋田県〉渡辺庸久
〈福島県〉筒井俊規
〈東京都〉守重勝一郎
〈愛知県〉吉野聡
〈大阪府〉百海友和、西村克己
〈福岡県〉頼永優
〈長崎県〉吉川竜太

A 『突刊みつめていいよ ～夏休み増刊号～』

〈北海道〉松倉陸
〈茨城県〉永末孝一
〈東京都〉宇数浩邦

〈兵庫県〉澤田直弥
〈島根県〉山本寛純

9 『ザ・ライダーズ特製ステッカー &ザ・ベルズ特製クレヨンセット』

〈北海道〉新谷正博
〈東京都〉妹尾忠男
〈静岡県〉福成兜

10 『J(S)W特別テレホンカード』

〈富山県〉古川典子
〈静岡県〉戸塚訓由
〈兵庫県〉神澤美貴

11 『ハイドライドII』

〈神奈川県〉長谷部栄一
〈愛媛県〉永田将之

12 『ドラゴンナイトIIのテレカ』

〈千葉県〉菊地公隆
〈神奈川県〉宮坂英志
〈京都府〉佐藤玄創
〈山口県〉永宗勇次
〈福岡県〉田中誠二

13 『ピーチアップ3号』

〈秋田県〉石原昌
〈愛知県〉岡田泰拓、近沢夏幸
〈大阪府〉高橋祐介
〈大分県〉日野順一

14 『バナアミューズメント カートリッジ』

〈長野県〉百瀬努
〈岐阜県〉秋本賢一
〈大阪府〉前川正弘
〈岡山県〉小池雅文
〈山口県〉石田瞳

15 『魔導物語・ 特製サンプルカセット』

〈宮城県〉岩井誠
〈神奈川県〉木村光徳
〈愛知県〉伊藤秀樹
〈三重県〉久藤謙一郎
〈大阪府〉行智啓

16 『フォクシー・特製テレカ』

〈神奈川県〉山崎信吾
〈長野県〉白石和広
〈新潟県〉新沢晃
〈静岡県〉倉田強
〈兵庫県〉寺元直樹

17 『ナムコ・特製巾着』

〈茨城県〉河野一志
〈埼玉県〉石川正木
〈千葉県〉平野宏明
〈東京都〉丸本操
〈長野県〉根橋幸人
〈愛知県〉加藤仁士
〈三重県〉駒田朋久
〈大阪府〉池部絵理、中村充男
〈兵庫県〉山岡洋二郎

18 『ウィザードリィ・ 特製バッジ』

〈宮城県〉浅野慎一
〈秋田県〉菊地大介
〈埼玉県〉新井康夫
〈千葉県〉小堀弘美
〈神奈川県〉中村浩樹、酒井隆
〈長野県〉上原英樹
〈新潟県〉藤田康司
〈岐阜県〉岩田英史
〈大阪府〉脇恒

19 『イス・ペンセット』

〈千葉県〉島智和
〈兵庫県〉井料保宣、久保奈帆美

20 『ファルコム・バッジ& キーホルダー』

〈福島県〉大河邦彦
〈京都府〉林正樹
〈鹿児島県〉金丸麻砂紫

21 『らくらくアニメ』

〈富山県〉石黒貴雄
〈山口県〉島田満

22 『ソリッドスネーク』

〈静岡県〉足立浩男
〈愛知県〉長谷川欣一
〈高知県〉坂本晃一

23 『F-1スピリット 3Dスペシャル』

〈埼玉県〉宮部勇
〈神奈川県〉野口寛
〈岐阜県〉沢由裕
〈静岡県〉森崎好典
〈奈良県〉佐藤康二

24 『ミッドガルツ』

〈北海道〉津川豊司
〈栃木県〉佐藤学

〈千葉県〉藤塚浩一郎

25 『レイドック』

〈静岡県〉大石巧
〈大阪府〉前川正弘

26 『ピーチアップ4号』

〈宮城県〉森雅洋
〈茨城県〉野口武志
〈東京都〉鈴木正和、猪股貴之
〈神奈川県〉城田正克

27 『メンクリ』

〈東京都〉安田健
〈富山県〉石黒美奈
〈愛媛県〉長野浩治

28 『ドラゴンナイト・ 特製テレカ』

〈千葉県〉山口祐輔
〈神奈川県〉山本豊
〈愛知県〉伊藤公一
〈和歌山県〉西岡久緒
〈鳥取県〉井上保

29 『ナムコ・特製ペンセット』

〈岩手県〉種子達哉
〈宮城県〉熊谷美威
〈千葉県〉見学英寅
〈東京都〉鯉登洋介、辻俊充
〈岐阜県〉山口達也
〈広島県〉川本寿美
〈福岡県〉河野裕騎

30 『リリア・バッジ& キーホルダー』

〈東京都〉岡本尊人
〈大阪府〉安田尚之
〈鹿児島県〉井上和彦

A MSX・FAN50号 特製テレカ

☆当選者の500名は、発送をもって発表にかえさせていただきます。

A FS-A1ST・ モニター当選者

〈長崎県〉小柳政臣

●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

スーパー暗記法

TM

- 英単語1000個をラクラク丸暗記!
- 歴史年表も短期間にアッサリOK!
- 理数の公式や漢字などは通学途中!
- 定期試験なら直前でもバッチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- 大学受験コース
- 高校受験コース
- 資格取得・社会常識 記憶術コース

※当講座には、その他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。



山岡 信一郎くん
慶応大学経済学部
(戸山高校卒)



偏差値アップにすごい威力!

義塾の看板学部に入れた、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられ、その方法を覚えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ! 志望校にも合格可能!

●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

アンビ半分で効果が!
暗記のやり方は語呂あわせだけでは、それだけでは間にあわない。貴講座を利用して、実際にやってみると、実感できる。安ビ半分、なるほど、と感心しながら、アンビ半分で楽しく続け、私に最適な方法で、



松田 幸子
青山学院
女子短大英文学科
(高学附属高等学校卒)

志望校に逆転合格!
僕は、このスーパー暗記法による受験必勝法でウカッたのも同然です。もともと英語が苦手でしたが、これをやってみると、3か月で英語の偏差値が17も上がりました。おかげで、あきらめていた志望校に逆転合格できました。



武南 秀治
海城高校
(文京五中卒)



合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります! 私の暗記テクニックのすべてをお伝えしよう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる科目、あらゆる試験で、ほとんどト・ブランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される(銀時計は最優秀卒業生にのみ与えられるもの。)

●お急ぎの方はお電話で/
☎東京 03(3318)6111

受付/朝9時30分～夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

案内書無料急送

●右のハガキを今すぐポストへ!!

発売中

●1日15分の奇跡!! ●全国の学校で話題。驚異の暗記テク!!

不暗記法

TM

最強無敵の受験テクで一発合格!!

視力回復

信じられないほど膨大な量を！
信じられないほど短時間に！
信じられないほど簡単に暗記できる！
これができるのはスーパースーパー暗記法!!

近視、遠視、老眼、
乱視で低下した視力
を確実にアップ!!

トレーニング講座

全米で43万人もの視力を回復させた実績を誇る25のトレーニングメニューで、あなたも朝晩20分1か月続けて、鮮かな視界を取り戻しましょう。



郵便番号

郵便はがき

166-□□

料金受取人私

杉並局承認

700

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

東京都杉並区成田東4-36-15

差出有効期間
平成5年6月
14日まで切手は
いりません日本視力回復協会
日本進学指導センター

G 298

●見るだけでとてもタメになるカラー版の
案内書無料急送!!

●案内書ご希望のコース(2つまで)に○印をつけ必要事項をご記入ください。

☐ 視力回復☐ 大学受験コース ☐ 高校受験コース
☐ 資格取得・社会常識記憶術コース
☐ 小6進学 ☐ 小5学カアップ ☐ 小4学カアップ

住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/>	都道府県	市区郡
氏名			
電話番号			
性別	年齢	歳	

ついに
誕生!!

視力回復

トレーニング
講座



©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編

器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いた
ベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!

※当講座は緑内障や白内障など、眼の病
患を治療するものではなく、これらの視
力障害の方は専門医にご相談ください。

視力0.1以下でもあきらめるな! 遠視・乱視も訓練しだい。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓
練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるので
す。もともと近・遠・乱視などは病気ではなく、網膜の
像の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。
当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたト
レーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化し
ながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

アメリカから上陸。
全米で利用され
話題となる!
新しいトレーニング
方法公開!



なにに
視力回復
トレーニング
だつてえ!?



体験マンガ

オレもだよ。
でもメガネなんて
できたらかけたく
ないよな!

黒板の字が最近
見えにくくて
困るわ!

← A男くんの場合

ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサヨナラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座な
らそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレー
ニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけ
でムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果的で今実行すれば
特に有効。メガネやコンタクトはサヨナラ。この方
法を体験してみませんか!

■体験者の喜びの声■

以前サッカーをやっていた
メガネをかける必要を感じて
いましたが、最近になってプ
ログラムを開始。3か月後の
運転免許の視力検
査にもパスし、0.8
以上にアップ…。
(加藤健二・20歳)



中学に上った頃から視力が
落ち、回復センターで訓練を
しました。しかし失敗。現在、
当講座でトレーニング中です
が効果は抜群!
視力が1.0以上に
なりそうです。
(島田龍也・15歳)



ま、まえ
より黒板が
見えるぞ...

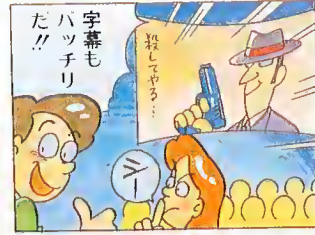


まずは
トレーニング

よし!
できるだけの
ことはやって
みよう



ハハハ、毎日の
トレーニングの
おかげで、前より
も視力があがったよ!
君もやってみたら!!



字幕も
ハッキリ
だ!!

●このプログラムの開発者のご略歴●

★ユージン・クォーリー博士 カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★ベレスフォード博士 レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米眼鏡振興協会でご活躍中。



ユージン・クォーリー博士

左のハガキに記入し
今、スグポストへ!

案内書無料急送!

お急ぎの方はお電話で!! ☎東京03(3318)6111代 ●受付: 朝9時30分 - 夜9時(年中無休)

日本視力回復協会

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

ディスクステーション

#27



**Disc
station**

7月9日(火)発売!

■もものきはうす／メールボックス ■徳間書店インターメディア／MSX-FAN ■アスキー／MSXマガジン
■ハミングバードソフト／ハミングバードソフトニュース ■日本テレネット株／ザ・リンクスコンパイルコーナー
■コンパイル／連載ADVノーザンフォートレス・プラスターバーンハイスコアトライアル結果発表
■DSソフトウェアスクールズ投稿作品集・BGV・オンライン小説「タイムシンドローム第2章」
■あーとぎやうりい・マンスリーフォーチュン・アンケートネットワーク・にゃんぴユーザー投稿面データ・編集後記
他、掲載予定。

MSX2 MSX2+ 2DD
スコロクタイプRPC
ルーンマスター三国英傑伝
DISC 3枚組
¥6,800 絶賛発売中!

PC-9801専用(5インチ・3.5インチ各種)
アドベンチャーゲーム
笑うせえるすまん
DISC 2枚組
7月中旬発売予定
¥3,980

バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれておりません。

ニューDS1月号(OD付き).....	2,900円
ニューDS2月号 4-12月号.....	1,940円
DS#20(3枚組).....	2,980円
DS#21.....	1,940円
DS#22(OD付き).....	2,980円
DS#23-26.....	1,940円
DS#SP「巻号」.....	3,980円
DS#SP「初月号」.....	4,800円
DS#SP「夏休み号 秋号 クリスマス号」.....	3,880円
DS#DX「1」ルーンマスターII.....	3,880円
DS#DX「2」魔導師ラトル.....	3,880円
DS#DX「3」にゃんぴ.....	3,880円
真・魔王ゴルベリアス.....	7,800円
アレスタ アレス2.....	6,800円
ランダーの冒険IIIー間に魅せられた魔術師ー.....	7,800円
ゴルビーのバイブライン大作戦.....	6,800円
ルーンマスター三国英傑伝.....	6,800円
DS#98#0(PC-9801用).....	2,900円
DS#98#1-3(PC-9801用).....	3,980円
DS#98EX#1-2(PC-9801用).....	3,980円

●DS#98#0から7号までと、3月号は在庫切れです。

●1月号-2月号までは、在庫が残り少なくなっています

*創刊号(巻号)から6号まではTAKERUでも購入可能。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価+消費税+送料210円を、商品名、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所までお送り下さい。

宛名は「通販の王(子 女)様」係

92年度新卒社員募集

コンパイルは優秀な人材を切に求めている。

●ビジネスソフトの専任に任せる/の編集したい人間/
●80のプログラムを立ち上げる/と始めるプログラマー/
●新卒から社内から、どなたでも歓迎します。
の子どもで、描けてしまふデザイナー/ ●コンパイルのサウンドをもちとパワーアップできるぜ/というサウンドスタッフ/ ●アイデアの泉を自負する企画スタッフ/ ●会社運営はまーかての総務系の人。●取締役パッケージをもちとおもしろくてできるぞという広報スタッフ。
●歌って踊れる企画営業系々々/

増大するユーザーの要望に我こそはと手帳を握るってくれる貴方に、是非来てもらいたいぞ。詳しくは下記の住所まで問い合わせね。

Disc 2枚組

¥1,940(税別)

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。

●編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承ください。

©1991 COMPILE DS#27



※このイベントの詳しい内容は、
本誌記事を見てね。



こんなの今までなかったね。

キミが主役のイベントです。

電遊フェスティバル

7/23(火) 福岡(ベスト電器・福岡本店5F) ● 7/30(火) 札幌(そうご電器・YES SAPPORO 5F) ● 8/3(土)・4(日) 大阪(J&Pコスモランド)
8/6(火) 名古屋(栄電社・テクノ名古屋) ● 8/19(月)・20(火) 東京(東京パーン) ● 8/25(日) 広島(ダイイチパソコンCITY 4F)

すでに一部のユーザーの間でウワサになっている電遊フェスティバル。7月23日の福岡を皮切りに、いよいよ全国縦断に向けてスタートするよ。

内容も各種ソフトハウスのステージイベント、創作ゲーム・CGの体験コーナーほか盛りだくさんで、まる一日遊んでも遊びきれない。

注目すべきなのは、このイベント、企画から演出、展示ゲームやCGの作品エントリーまで、ほとんどがユーザーの自由な発想によるということ。

その影の仕掛け人となっているのが、パソコンネットの「ザ・リンクス」。ネット内に“電遊フェスティバルコーナー”を設けて、

イベント企画や、創作ゲーム・CGの開発プロジェクトなどを進行中なのだ。このイベントに作品を投稿したい人、

またこの機会にザ・リンクスに入会して、何か新しいコトを始めたいという人は、下記の要項で応募してほしい。



THE LINKS

〈作品応募・入会申込み〉右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。
〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル ナショナルビル3F 日本テレネット(株) リンクス事業部 〈お問い合わせ〉0120-251-063

MSX-F
資料請求券



東尾 修



東尾 修
監修

現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんび」

プロ野球 スタジアム'91

東尾 修のプレイスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんびが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!

△ボタンを3回押しで投球



バ
ー
方
式
投
球
法

オールスターズの選手たち

END	B	H	C
	0	20	40
1 まつとろ 三右衛門			
2 おかだ 二右衛門			
3 きよはら 右右衛門			
4 おさあらい 右右衛門			
5 はら 左右衛門			
6 いしむら 中右衛門			

12
球
団
実
名
採
用

対戦型
1人でも遊べます

バッターの裏をかけ 新体験・リアルピッチング



8月9日発売予定
ゲームボーイ
スポーツ

予価4200円(税込)

制作:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231

伝説の名作、噂の傑作、憧れの快作が一堂に会した

スーパプロガル

7月24日発売

税込 定価1,980円 (2DDディスク付き)

ついに
ディスク
の付録
が
ついた!

徳間書店

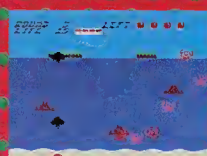
24本の名作ゲームが本+ディスクで再登場!



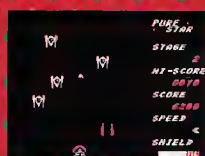
●プログラミングパズル
PSY-S



●伝説の大人気RPG
すわいん



●たこのシューティング
たこの海岸物語 PART1 海岸編



●成長型シューティング
PURE STAR



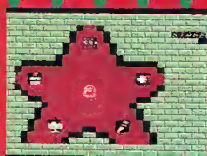
●アクションパズル
BOSIP



●雀牌くすしパズル
香港



●対戦型大迷路ゲーム
MAZE BATTLE



●たこのパズル
たこの海岸物語 PART2 洞窟編



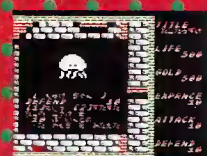
●謎解きRPG
CHOPs



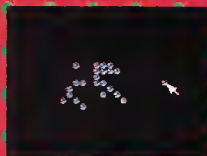
●元祖・ギャグRPG
まものクエスト



●孤独な戦車の戦い
そりたん



●たこのアクションRPG
たこの海岸物語 PART3 迷宮編



●コンピュータゲームの原点
大ライフゲーム



●超絶ドライビング
激走レーシング



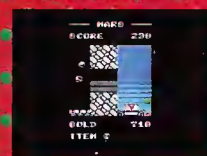
●謎のブロックくすし
GOLDIA



●世界最終戦争のSLG
LAST WAR



●はまるご怖い
TESRIT



●RPG型シューティング
MARS



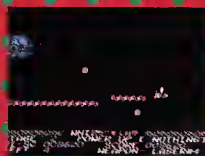
●パイプなぞパズル
水道管Ⅱ



●バイクレースゲーム
GR2



●かにのアクションパズル
かに道楽



●逆行シューティング
WHIZだもんね♥



●波しぶき海戦SLG
LAST WAR Ⅱ



●ラストは教えない
まものクエストⅡ

Mファン特製

ボードゲーム版 ソーサリアン の遊び方

用意するもの ●付録のゲーム盤 ●付属のキャラクタ・ユニット（人数分切り抜く）
●付属のアイテム一式（すべて切り抜く）●サイコロ2個
●人数分コピーした〈表3〉キャラクタ・シート ●筆記用具 以上

ソフトの発売まで、あとわずか。とにかくはやく遊びたいというせっかちなキミに送るのが、この「ボードゲーム版・ソーサリアン」だ。もとにしたのは15本ある基本シナリオ。だから、これを読めばソーサリアンの世界がバッチリわかることうけあいだ。ルールはかんたん、2～4人まで遊べるから、友達を呼んでワイワイ楽しんじゃおう。まもなくやってくるXデーにむけ、徹夜ですごろくだ!!

ゲームデザイン／山下武師(CB'S PROJECT)・池田信孝(怪兵隊)

ボードゲーム版『ソーサリアン』で、ゲームを先取りプレイしちゃおう!!

1 はじめに

①このゲームは、『ソーサリアン』を題材にした2～4人用のすごろく型ゲームです。各プレイヤーは、それぞれ1人のキャラクタをあやつり、ドラゴンの洞窟の奥深くにいるキングドラゴンを倒すことを目的とします。
②まず最初にすることは、自分の使うキャラクタを決める作業です。各自サイコロを2個振り、もっとも小さな数を出したプレイヤーから自分の好きなキャラ

クタを選んでいきます。以後、この順番が移動のサイコロをふる順番となります。

③各プレイヤーは、キャラクタを選んだのとは逆の順番でスタート地点(四スミ)を選びます。ただし、ひとつのスタート地点には、1人のキャラクタだけしか置けません。

④自分のキャラクタの基本能力値をキャラクタシートに書きこみます。各キャラクタの数値は、右ページの〈表1〉に載っています。

⑤〈表2〉を参考に、各アイテムを所定の場所に配置します。それが終わったら準備完了です。

2 移動

①各プレイヤーは、サイコロを振るまえに、まずどちらの方向に進むかを宣言します。基本的にはどちらの方向へ進んでもかまいませんが、ゲーム中に進む方向を変更することはできません。
②つぎにサイコロを1個振り、出た目の数分のマス移動し、そこに書かれている指示にしたがいます。

③第1階層(マップのいちばん外側のマスで、1～24にあたる)から第2階層(25～40)に入るのは、通行アイテム(「通行証」か「妖精のしずく」)が必要です。

④通行アイテムを持ったプレイヤーが、そのアイテムが必要なマス(通行証なら4番のマス、妖精のしずくなら16番)にきたら、第2階層に入る権利を得ることができます。そのときは、つぎの順番がまわってきたときに、コマを第2階層のマスに移し(4番は28番へ、16番は36番へ)、そこから移動をはじめること

なります。

⑤第2階層から第3階層(中央の洞窟)へ入るには、「ドラゴンスレイヤー」が必要です。

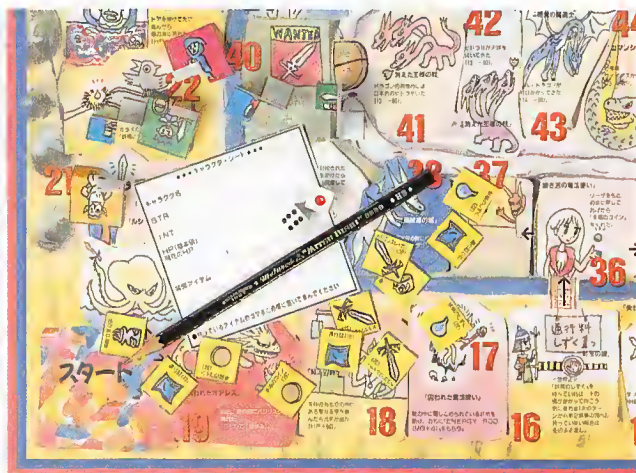
⑥「ドラゴンスレイヤー」を持ったプレイヤーが40番のマスに入ったら、いったんそこで止まります。そして、つぎに順番がまわってきたときに41番のマスに移動します。

⑦第3階層の中(41～45番)での移動には、サイコロを使いません。それぞれのマスにいるドラゴンと戦い、勝った場合のみ次のマスに進むことができます。なお、1回の移動で動けるのは1マスだけで、負けたらその場にとどまり、つぎの番がまわってきたときに再び戦闘をすることになります。

⑧第3階層に入ったら、各プレイヤーは奥の方向にしか進めません。逆戻りすることは不可能です。

3 戦闘

①戦闘の指示のあるマスに止まったとき、2人のプレイヤーが同じマスに止まったときに戦闘が起こります。



●ゲームに必要なものはズバリこれだ。キャラクタのコマは切りこみをいれ立たせて使おう

②マスの指示で戦う場合は、サイコロを2個振り、出た目の合計に各自のSTRの数値と持っているアイテムのボーナスを足します。合計値がそのマスのモンスターの攻撃力を上まわれば勝ち、未満だと負けとなります。同じなら、もういちど戦います。

③ウィザードとエルフは、モンスターとの戦闘のときに魔法を使うこともできます。そのときは、まずHPを10ポイント減らし、STRの代わりにINTを使って攻撃します。

④モンスターに勝った場合、プレイヤーのHPが上昇します。何ポイント加算されるかは、各マスに書かれている、勝利時のボーナスを参照してください。ちなみに、加算されたボーナスHPにより、基本のHP値を越えてしまってもかまいません。

⑤モンスターとの戦いに負けたプレイヤーは、ペナルティとしてHPが減少します。HPの減少量は各マスに書いてあります。

⑥プレイヤー同士の戦闘では、互いに1個のサイコロを振り合い、出た目だけをくらべ、高いほうが勝ちになります。STRやINTなどは加えません。

⑦プレイヤー同士の戦闘で負けたほうは、スタート地点に戻されます。それ以外のペナルティはありません。

⑧プレイヤー同士の戦闘が起こった場合、まず戦闘を解決します。そのあとで、そこに書かれている指示にしたがいます。

⑨HPが0になったら、そのプレイヤーは死亡します。持っていたアイテムはそれぞれ所定の位置に戻し、プレイヤーもスタートへ戻されます。もちろんHPも初期値となります。

4 アイテム

①各プレイヤーは、第2階層に入るためのアイテム(通行アイテム)として、「通行証」「妖精のしずく」をそれぞれ1個ずつ持つことができます。ただし、その2つのアイテムは使ったその場で失われますので、第2階層

に入った時点でそれぞれの配置場所に戻してください。

②それ以外のアイテムとしては、武器と薬をそれぞれ1個ずつ持つことができます。

③「ガラティーン」「モーニングスター」「水晶の剣」「銀の剣」(以下「剣」)は、ファイターとドワーフのみ持つことができます。

④「王女の首飾り」「神の腕輪」(以後「リング」)「賢者の杖」「ENERGY ROD」(以後「杖」)は、エルフとウィザードのみ持つことができます。

⑤「剣」はSTRに、「杖」と「リング」はINTに、それぞれのボーナスを加えます。

⑥すでに武器を持っているプレイヤーが、それとは違う(自分の持つことができる)武器の置かれたマスにとまった場合、いま持っている武器をもとの配置場所に戻し、いまいるマスに置かれた武器をもらわなくてはなりません。

たとえば、ファイターが「ガラティーン」を持っているとき「水晶の剣」のあるマスにとまったらとします。そのときプレイヤーは、無条件にアイテムを「水晶の剣」に交換しなくてはならないということです。そして、持っていた「ガラティーン」は最初の配置場所に戻します。

ただし、プレイヤーがとまったマスにアイテムがない場合(ほかのプレイヤーがすでにアイテムを持っていたとき)は、なにもイベントは起こりません。

⑦「寿齡の薬」と「幸福のコイン」(以下「薬」)は、それを持っているプレイヤーのHPが0になったときに使います。薬を使うと、そのプレイヤーのHPはすぐに基本値まで回復しますが、持つことができる薬の数は種類に関係なく1人1個です。使用後はすぐに配置場所に戻します。

5 勝利

①最初にキングドラゴンを倒したプレイヤーが勝利者になります。その時点でゲームを終了するか、続行するかは自由です。

表1

キャラクタ基本能力値

キャラクタ名	HP	STR	INT	MP
ファイター	250	+2	—	—
ウィザード	250	+0	+3	HP-10
ドワーフ	500	+1	—	—
エルフ	250	+1	+2	HP-10

表2

アイテム早見表

アイテム名	効果	装備可能キャラ	配置場所
ガラティーン	STR+6	ファイター/ドワーフ	2
モーニングスター	STR+5	ファイター/ドワーフ	9
水晶の剣	STR+4	ファイター/ドワーフ	14
銀の剣	STR+4	ファイター/ドワーフ	21
王女の首飾り	INT+6	ウィザード/エルフ	12
神の腕輪	INT+5	ウィザード/エルフ	24
賢者の杖	INT+4	ウィザード/エルフ	5
ENERGY ROD	INT+4	ウィザード/エルフ	17
寿齡の薬	HP回復	全員	28
幸福のコイン	HP回復	全員	36
通行証	通過用	全員	10
妖精のしずく	通過用	全員	22
ドラゴンスレイヤー	通過用 ^注	全員	32

注……ひとつもアイテムを持っていないプレイヤーにかぎり、ドラゴンスレイヤーを取った時点で、ウィザードとエルフはINT+6、ファイターとドワーフはSTR+6の効力がつきます。

表3

キャラクタ・シート

★★★キャラクタ・シート★★★
キャラクタ名:
STR:
INT:
HP(基本値): 現在のHP:
装備アイテム
●持っているアイテムのコマをこの欄に置いて遊んでください

※戦闘の行われるマスのカッコ内の数値は、左から(攻撃力、勝利時のボーナス、敗北時のペナルティ)の順になっています。ただし、41~45の第3階層内では勝利時のボーナスはありません。

こんどは“ポニーテールソフト”だ!!

ポニーテール
ソフト

PONY TAIL
S O F T

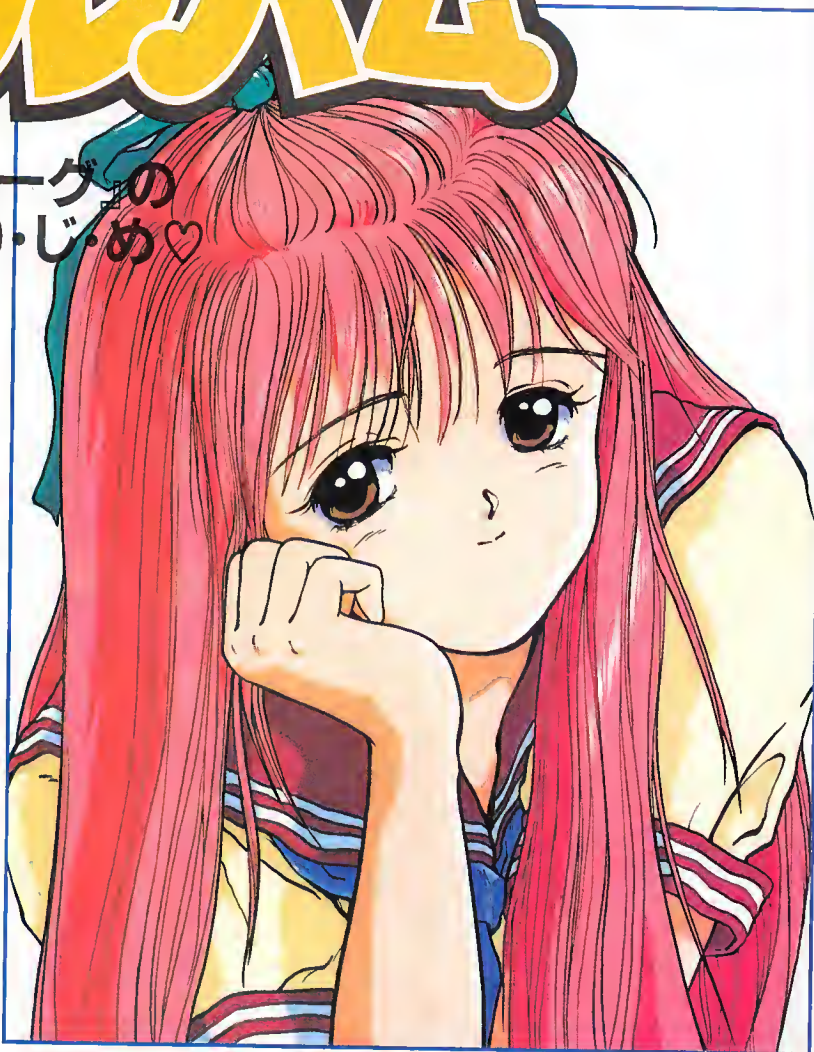
美少女 アルバム

売切
必至

『ポッキー』『雀ボーグ』の
女のコをひ・と・り・じ・め♡

大好
評
発
売
中
!!

いま、美少女ソフトファンの
あいだで話題沸騰の本、「美少
女アルバム」の第2弾がこれ
だ。女のコのかわいらしさ
には定評のあるポニーテール
ソフトだから、その内容は保証
つき。『ポッキー』『雀ボーグ
すずめ』のゲーム紹介はもちろ
んのこと、期待の新作『ポッキ
ー2』の情報もドーンと掲載
といううれしさだ。前回好評
だった「美少女名鑑」も、ポニ
ーテールソフト所属の全女の
コのプロフィールを大公開。
彼女たちの知られざる秘密の
部分にもジャストミートして
いるので、ぜひとも注目して
もらいたい。そのほか、未公
開の原画集やインタビュー、
さらには雀ボーグの仕様マニ
ュアルやポッキー学園の学校
案内パンフレットまで完全網
羅。まだ買ってない人は本や
さんへ直行せよ!!



トクマ・インターメディア・ムック

ポニーテール
ソフト

美少女アルバム

定価1,380円
(本体1,340円)

B5判
特大ポスターつき

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03(3433)6231(代)

徳間書店



ナカがどんどん作れるぞ!!

遂に登場 電子工作 通信講座

詳しい案内書無料贈呈

▶このハガキを今スグポストへ!



部屋の中はロボット
でイッパイ!!
今最高にオモシロイのが、
ロボット作りです。始めて
からまだ3ヶ月ですが、ボ
クの部屋にはもう6台もロ
ボットがいます。今作って
いるのは、音に反応して動
くロボットで、これが完成
したら、友達にみせびらか
そうと思っています。

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1207

164-000

007

差出有効期間

平成5年4月

30日まで

東京都中野局私書箱105号

(東京都杉並区高円寺南1の33の3)

東京ホビーセンター

電子工作講座 行

切手は
いりません

MSX・FAN(588G)

電子工作講座の資料 無料贈呈

このハガキを今すぐポストへ！

〒	□□□-□□	フリ ガナ			市区 郡
			都道 府県		
フリ ガナ					
フリ ガナ			年	令	市外(局番)
フリ ガナ			歳		電話番号
フリ ガナ			氏名		

MSX・FAN 8月号ハガキ



電子工作

通信講座

夢は自分だけで!!

ICを使った 自分だけのコンピューター ロボットを作ろう!

IC(集積回路)や光センサーと
言っても、チンプンカンプンの人は、
まだ多いはずだね。だけどそんなのは、
当り前の事! 誰だって最初は、何も知らない
んだ。でも、この講座なら初歩からていねいに
教えてくれる。しかも**完全キットつき!**
だから、届いたその日のうちから制作OK! / あとは、
キミのアイデアしだいで、どんなメカだって作れる
はず/ まさに「夢は、自分でつくるんだ」だね/ とも
かく、いまなら電子工作の案内書が無料でもらえる
からそれを手にしてジックリ考えてみようよ!

電子工作通信講座・東京ホビーセンター

〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3 TEL.03(3317)2811

●お急ぎの方はお電話で
☎03(3317)2811

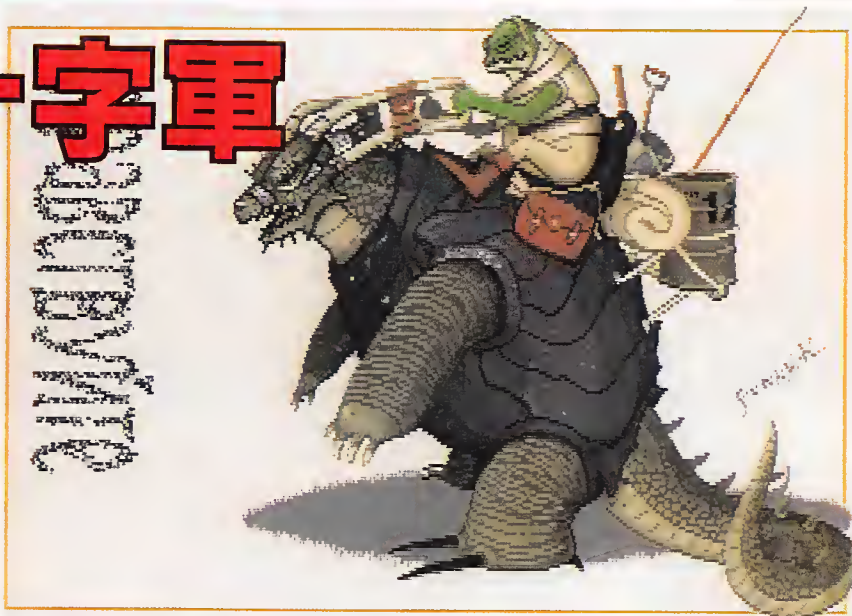
朝7時～夜9時まで、年中無休

いま**案内書**無料プレゼント!
●左のハガキを切り取ってポストへ

ゲーム十字軍

C O N T E N T S

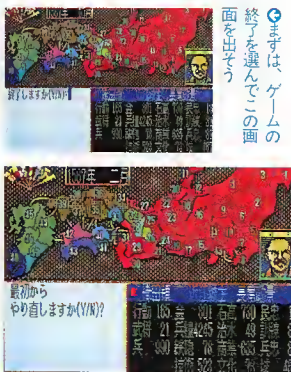
- ゲームのぞき穴：信長の野望・武将風雲録。
今月は武将風雲録特集、けっこうすごい技が集まりました。⇒P92
- 空想科学読本：パロディウスのタコ。カーバンクルにつづく解剖シリーズの第2弾！⇒P94
- 歴史の散歩道：三国志II、信長の野望・武将風雲録。
☆武将の能力値に異議あり、文句あるもんね。⇒P95
- 第4回激ペナ大会：やっ
と、ベスト8が発表できる
ぞ！ 白熱する試合の模様
を速報でお伝えする。⇒P96



ゲームのぞき穴

信長の野望・武将風雲録

ゲームの途中で好きな 大名と代われる大技だ



この画面ではNを選ぶのだ。

ゲームの途中でほかの大名と代われるという技を発見したぞ。この技を使えば好きな武将でプレイすることができるんだ。やり方は、まずふつうにはじめる。そして、(9:機能)の(2:終了)を選択する。

コンピュータの問いにつぎの



ゆくえをみまもることしよう

ように入力していく。
・終了しますか……………Y
・セーブしませんか
よろしいですか……………Y
・最初から
やりなおしますか……………N
・ゆくえを
みまもりますか……………Y
というようにする。

ゲームをはじめたくなったら (ESC)を押していると選択する国を聞いてくるのだ。

(愛知県/高倉嘉男・13歳)



ここでプレイしたい国を選ぶのだ

どんなに強い国でもか たんに手に入るのだ

寝返りを利用した技です。忠誠の高い武将数人を兵力1で攻めこませます。そこでわざ



戦開始直後に長尾政景が寝返った

と敵に捕まります。つぎのターンのとき、今度は大軍で攻めこみます。そうすると、捕らえられていた武将たちがつぎつぎに



今度は松平元康が寝返った

寝返ります。かなりかんたんに勝つことができます。

(長崎県/石川裕基・12歳)

☆なるほど！



真田昌幸が寝返った。作戦成功だ



空想科学読本
パロディウス

笑撃の 事実!!

タコはサイボーグだった!

夢と希望を振りまく、みんなの
タコを一刀両断に解剖しちゃ
ったもんね。



ボグと結論づけたのである。(科学雑誌ニュートントン／1991年8月号より転載)

「タコ(パロディウス)」の能力については、「夢と希望」が源と思われる以外不明だったが、無意識心理学者W・ゲキベナスキーと宇宙生命工学と酒とシーフードの研究者オタ・キングの共同研究により、謎を解く有力な仮説が立てられた。

ゲキペナスキー氏は夢がしばしば現実化することに着眼し、現実世界に強い影響力を持つエネルギー場を仮定。

キング氏との共同実験の結果、1000人の脳から、エネルギーの元となる液状物質「欲求」の採取に成功した。

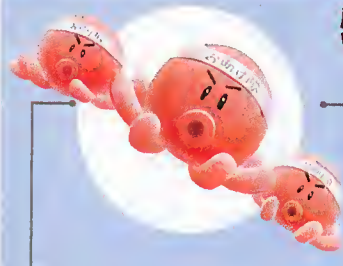
多くの場合、これには大量の不純物（煩惱＝バグのえさ）が含まれており、男女関係からはどぎついピンクのぼんの一、進学問題からはグリーンのぼんの一、金銭欲からはドドメ色のぼんの一が作られた。キング氏はぼんの一の匂いがドブロクに似ていたことから、

焼酎の醸造技術を応用して蒸留し、熟成させたところ「夢」と「希望」の2物質からなる無色透明でまったりとした味の純粋万能液状エネルギー（LOVE=タコハイ）の精製に成功。

この実験からバグー族をやっつける「パロディウスのタコ」は、両氏の行ったドブクロの手法の純工業的な即製機器、D.C.システム(ドリーム・コンバート・システム)を体内に組み込んだサイ

特別図解　これがタコだ！

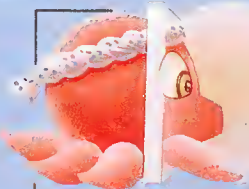
OPTION



本体と同等の攻撃力を持つが、60パーセントが夢という非物質でできている。このため、オプションは物理的には破壊できない。

D.C. SYSTEM

タコハイ化したエネルギーを、物質(ミサイルなど)や物理的エネルギー(バリヤやレーザー)、運動力(スピード)などに変換する、超現実システム。



BARRIER

体の両側面(人間なら耳のあたり?)の電子対物障壁場発生装置は、タコハイを強力な電子束に変換、本体側面から前面を被う障壁(タコツぽ)を形成する。

HACHIMAKI

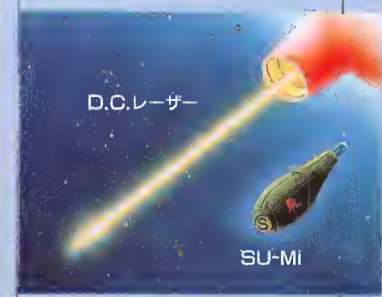
由緒正しい豆しぼりの日本てぬぐいをきりきりと巻き上げたもの。気合が入り、精神力(攻撃力)をアップできるのだ。

TACo-Hi

敵を破壊し、D.C.システムによって純粋万能液状エネルギー(タコハイ)に変換。口から吸入し、各種の武器や行動エネルギーに再変換する。

WEAPONS

D.C.システムの基幹ともいえる、エネルギー変換器は、短距離対バクミサイルシステム(SU-Mi)と、D.C.レーザーの2種類が装備されている。体内のエネルギー蓄積状況によって切り換えて使用する。



MISSILE

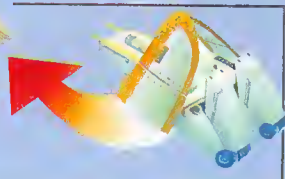
タコハイを物質変換してエネルギーのある限り生産し続けられる、自動追尾式の巡行ミサイルロボット。本体下部に折りたたまれた形でセットされ、打ち出されると羽と脚部を展開、地表面をロケット噴流を利用し滑走する。

MEDAMA

深度12000mの深海に沈んでいるラッキョウに、タコ釣り針がついているかを判別することができる。

ASI

宇宙でも生命を維持できるように、各種のアミノ酸やミネラル、十分な水分をふくんでいるため、タコ焼きにすると、極めて美味と推測される。



歴史の散歩道

信長の野望・武将風雲録 三国志II

武将について考える

今回は趣をかねて、アカデミックにインテリゲンチャぶうにせまってみました。

ちょっとちがうんじゃない?《武将能力値考》

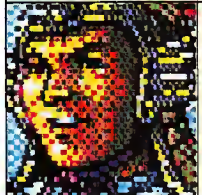
歴史シミュレーションの最大の魅力は、やはりたくさん武将が登場することに尽きるであろう。歴史に名を馳せた武将を思い通りに操るのはなんともいえぬ楽しみがある。もちろんキャラクターに対する自分なりの思い入れというものがあり、それだけに、「コイツもって使えるよ〜」とか、「こんなに強かったっけ?」と思ったことは1度や2度じゃないはずだ。ホント、武将データがエディットできればどんなにいいことか。

自他ともに認める歴史シミュレーションファンの担当にい

わせると、三国志IIなら、劉備陣営の武将はあまりにも強すぎて、逆に曹操軍(李典・楽進・于禁らは名将だぞ)、孫権軍(歩騭・蘭・丁奉らは有能なんだよ)のマイナーな武将は泣きたいくらいに使えない。武将風雲録なら毛利(親族衆は使えるはず)・大友(立花3人衆はもっと強いノ)、龍造寺(四天王はどうした)をはじめとする西國の武将はちょっと評価が低すぎるような気がする。

そこで、独断と偏見でちょっとこの能力値は疑問だなと思われる武将をセレクトしてみた。

かんざく 関索(三国志II)



知力68
武力91
魅力69

関羽(かんう)の三男。正史には登場せず。「三国志演義」には、荊州(けいしゅう)陥落時は難を逃れ、その後孔明の南征征伐の際に同行したというだけで、その他の具体的な記述はない。それからすると、いくら関羽の子とはいえ、なんの実績もないのに武力91は評価しすぎだろう。

きつかわひろい 吉川広家(武将風雲録)



政治63
戦闘61
教養64
魅力68

吉川元春(きつかわもと)の三男。両川(りょうせん)亡きあとの毛利家を支えた。関ヶ原の戦いは家康の勝利と予感して、毛利の西軍参加を防ぐため、水面下で奔走した。毛利家を取り潰しをまねがれたのは、広家の働きによるもの。卓越した政治力は75〜80ぐらいは評価したい。

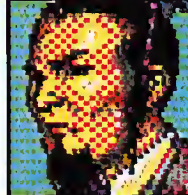
やまもとかんすけ 山本勘助(武将風雲録)



政治88
戦闘91
教養99
魅力73

武田の家臣。「甲陽軍鑑」では軍師として大活躍するが、謎が多く、一時はその存在さえも疑問視された。最近の学説によると、実際は山県昌景(やまがたまさかげ)の武将で、歩兵軍の侍大将程度であつたらしい。となれば、政治力88・戦闘力91という能力値は事実にはそぐわない。

かき 買達(三国志II)



知力68
武力57
魅力62

曹操の臣。のちの晋の名臣賈充(かじゅう)の父。智勇ともに優れ、呉に対する押さえとして、内治・戦時に功をあげた。曹操をして「天下の將軍がみな買達であつたら、なんの心配もいらぬのだが」といわしめたほどの人物。知力・武力ともあと20ぐらいはアップさせたい。

お前が出るならオレだって!《登場武将考》

歴史シミュレーションをプレイしてて、なにが悲しいかといえば、そのゲームに自分の好きな武将が出てなかったときではなかろうか。それなのに、ワケわかんないヤツはいたりする。

三国志IIでいえば、吉川英治本の悪影響で、孔明死後に活躍

する武将はほとんど知られていないせいか、あまり登場しないが、実際は有能な将が多い。武将風雲録なら、初登場ということもあってか、東北や九州の武将がほかにくらべると少ない。


ここでは、登場武将についての疑問点をピックアップ/

ぜひ登場させてほしい武将

しよかつせん 諸葛孔明(三国志II)	諸葛亮孔明の子。父ほどとはいかないまでも、まずまずの名将。蜀の滅亡の際に子の尚とともに死に赴く。
しはぼう 司馬望(三国志II)	魏の臣。司馬懿の一族ながら、司馬懿兄弟には劣らず、鄧艾の副将として、蜀の姜維・夏侯淵をたびたび破った。
ぶんしん 文淑(三国志II)	文欽の子。鉄鞭と槍を自在に使う、万夫不当の勇士。父に従い司馬懿討伐の軍を起こすが、敗れて魏に降伏。
こしやん 胡車児(三国志II)	張繡の臣。武勇に優れる。張繡が曹操に対し反乱を起こした際、計略をもって典韋を討ち果たした。
むらかみよしきよ 村上義清(武将風雲録)	北信濃の豪族。勇猛で若き日の信玄を2度も破っている。信濃を奪われたあとは謙信のもとで客将として働いた。
ほんだまさのぶ 本多正信(武将風雲録)	徳川家康の臣。官僚・謀将として多大な功績をあげた。家康を語るときには欠かせない人物。前作では登場。
ありまはるのぶ 有馬晴信(武将風雲録)	肥前・島原の小豪族。龍造寺に屈していたが、のちに島津と同盟して龍造寺を倒した。キリシタンとしても有名。

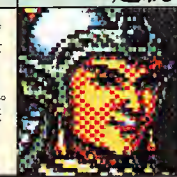
なんでこんなヤツが……

たねがしまときたか 種子島時堯(武将風雲録)



この当時の種子島は独立自衛。島津家の家臣というよりは一種の同盟国。島津のために特筆すべき働きはなにもない。

ちょうとう 趙統(三国志II)



趙雲(ちょううん)の子。三国志演義には、父の死後に登場して、墓を守ったという記述があるだけ。存在意味不明なキャラ。

まとめと次回予告

今回はまったくの担当の好みで武将を選んでみたが、これ以外の人物についても、歴史シミュレーションが好きな読者のみんなにも一言あるだろう。そこで、今まで自分の胸のうちにしまっておいた、武将の能力値などに対する不満を、この機会に白日のもとにさらしてしまえということで、「歴史の散歩道・オレにもいわせろ!」係までハガキを(理由が詳しく書いてあ

るとなおい)としどし送ってきてほしい。優秀者および抽選で数名に例によっていいものをプレゼントしちゃおう。熱の入った投稿を待っているぞ。

さて今回は、お待ちかねの読者参加イベント第3弾「武将風雲録・薩摩(さつま)、島津(しまづ)の日本縦断戦記」をやるぞ。どんな内容かは見てのお楽しみ(もうだいたい想像がつくと思うけど)。これは見のがせない!

おねがいですが、私から信長の野望・武将風雲録を奪った私の親を「モクダキ」のメモロもしくは「ケチンケ」のメモロにやつつけてください。(宿願)Mファンを募集する会長・14歳・全国で武将風雲録が巻き起こっています。編集部では最近98ノーマルを買った。歴史の散歩道担当のSは編集部ではMSX版の武将風雲録を仕事と称して遊び、家に帰ってからは98版で「この戦いが終わったから帰ろう」といながら、夜中の3時までプレイしてしまっているようです。その彼が98ノーマルは、毎月プレイした成果を見せてくれるようです。絶対です。

第4回 激ペナ大会

第4回 白熱する2回戦、3回戦

1回戦とはうって変わって
1点差の緊迫した好ゲーム
が多かった、2・3回戦だ。

コールドゲームラッシュだった1回戦を勝ち残ったチームだけに、2・3回戦は2ケタ得点の嵐ながらも1点差の緊迫したゲームが数多く見られ、激ベナ2の得点表示のバグ(20点以上になると10の位が表示されなくなる)もてつだって乱戦となった。その乱戦から抜け出した16チームはさらに2ページ先でベスト8にしばられるのだ。

さて賞品だが、優勝には好きなゲームソフト3本、準優勝は好きなゲームソフト1本、さらに優勝、準優勝以外のベスト8にはなにが入っているかわからない、十字軍福袋をさしあげる。

2回戦第1試合

ALL ZERO
FREEPRANET

試合の山場は8回ウラに訪れた。10対9とリードしていたALL ZEROチームは激ベナ

ではまさかの3塁打を打たれ、10対11という1点差で敗退したのだった。

10对11

2回戦第2試合

YATSUDERS
FLAME ARMY

あれよあれよという間に4回コールドゲームとなってしまった試合。勝ったFLAME ARMYチームは1回に3点、2回に6点、3回に5点、4回に2点も取った。

5对16

2回戦第6試合

PAST HEROS
DOWN TOWNS

5対7という点数にも見られるように、じつにすばらしい試合だった。なにしろ両チームの投手の
できがすばらしく、ホームランの数は両チーム合わせ
て1本のみ。

5对7

CHAOS 22

Artist	Score
BOWELS	18
ALL ZERO	10
FREEPRANET	11
KOTOWAZAR	19
Z Z Z	3
YASUDERS	5
FLAME ARMY	16
GAMES	16
MAIDO	12
SUSHIKUINE	11
SCHOOLSONG	21
CIGARETTES	13
SENSOU	3
ELEMETS	26
HEROOOTUS	24
ARTISTS	15
M ARAI	30
PAST HEROS	5
DOWN TOWNS	7
EXCELLENTS	0
SOKUSHIN J	10

2回戦以降の対戦表

10 JAP CARS

20 NEWFRIENDS

12 YOSHIMOTOS

18 2 BIG BAND

26 PASOCOMSII

17 CHEMISTRY

21 IRONMAIDEN

19 J N R

24 DRUGERS

7 F PLANETS

21 NHK

13 JINJERS

26 23 MSX EVENTS

8 24 MEISAKU

17 BIOLOGISTS

13 7 ALL BLACKS

1 MYSTERIOUS

3 WARDS

13 18 PATLABORS

8 GENDAI'S

3 NOTARINS

26 13 DAIMEINAI

19 DRUGS

2回戦第3試合

GAMES
MAIPO

結果的には16対12と4点差もついてしま
った試合だが、8回までは緊迫した試合。1点
をめぐっての
シーソーゲー
ムは9回の
16点目のホ
ームランが出
るまで続いた

16対12

2回戦準4試合

CIGARETTES
SENSOU

5回コールドで終わった試合だが、5回コールドのSENSOUチームの反撃も見のがせない。2アウト、満塁の場面。ホームランバッターのセリが、……退したのだ。

13对3

2回戦第5試合

ELEMENTS VS HERODOTUS

逆転につく逆転で場内をわかせた好試合
3回、4回、5回、6回の4イニングで
軍合わせ
32点も獲得
る大引戦
なった。結
ELEMETS
勝ちだった

26对24

2回戦第8試合

IRONMAIDEN
J N R

1対1の7点差を8回、9回で逆転して、
まったIRONMAIDENチーム。8回オモテは
4点、9回オモテに5点の
合計9点も叩
った。この爆
発打線は強
力すぎる。

21对19

2回戦第9試合

DRUGS VS PLANETS

前半は DRUGERS のゲーム、後半は PLANETS のゲームと前後半で極端にゲームが動いた。試合時間のうちも 30 分激ベナの平均時間よりは、かっ-

24对21

2回戦第10試合

MSX EVENTS VS. MEISAKU

9回ウラ、サヨナラヒットで劇的な幕切れとなったゲーム。9回オモテに逆転したMSXEVENTSチームの夢を打ち砕いたのはランナー一掃の二塁打だった。

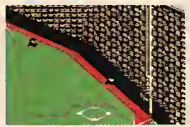


23対24

2回戦第11試合

BIOLOGISTS VS. ALL BLACKS

17対7、4回コールド。コールドという文字をなんと書いたことだろうか。4回オモテに一挙に10点も取ってしまった、BIOLOGISTSチームはたまたまではない。



17対7

2回戦第12試合

PATLABORS VS. GENDAIS

ラッキー7で明暗がわかれたゲーム。5回までに大勢は決まっていたが、PATLABORSチームは7回にビッチャーのヒットなどで3点獲得してコールドに……。



18対8

2回戦第13試合

NOTARINS VS. DAIMEINAI

逆に「ラッキー7さえくればどうなっていたかわからないのに〜」というゲーム。6回ウラに連打で4点も取ってしまったDAIMEINAIチームはコールドにしまった。




3対13

3回戦第1試合

CHAOS VS. BOWELS

3回戦最初の試合は打ちつたたれつの大打撃戦。CHAOSチームがホームランを打てば、BOWELSチームは3ランを打つ……16本もホームランが飛び出した。



22対18

3回戦第2試合

FREEPRANET VS. KOTOWAZAR

激ペナではめずらしい、完封試合。FREEPRANETチームは結局、4回まで散発の4安打しか打てず、0対10のコールドゲームとなった。投手力の勝利だった。



0対10

3回戦第3試合

ZZZ VS. FLAME ARMY

うへん、だんだんコールドゲームが多くなってくるような気がするが……3対14の3回コールドのゲーム。ZZZは10安打もはなちながら3点しか取れなかった。



3対14

3回戦第4試合

GAMES VS. SUSHIKUINE

け、今度は1対1、3回コールドゲーム。負けたGAMESチームは1回に3安打をはなつて先制点を入れたものの、その後は鳴かず飛ばずの0行進に終わった。




1対11

3回戦第5試合

SCHOOLSONG VS. CIGARETTES

ホームランにはじまりホームランで終わったゲーム。両チーム合わせて12本というホームランの数もさることながら、SCHOOLSONGチームの3本の満塁アーチは壮絶。



21対13

3回戦第6試合

ELEMETS VS. ARTISTS

8回まで進みながら、結局コールドゲームとなった。ARTISTSチームはホームランこそ少ないものの、連打連打で相手ビッチャーに休む間を与えず、コールド。



5対15

3回戦第7試合

M ARAI VS. DOWN TOWNS

勝ったM ARAIチームはなんと1回から9回まで毎回安打、という偉業をなしとげた。それとも、その猛攻撃をのいたDOWN TOWNSをほめるべきなのだろうか？




30対21

3回戦第8試合

EXCELLENTS VS. SOKUSHIN J

これはまた、極端な試合だった。0対10で3回コールド勝ちをおさめたSOKUSHIN JチームはEXCELLENTSチームをたったの4安打に抑えて余裕の勝利をおさめた。




0対10

3回戦第9試合

JAP CARS VS. NEWFRIENDS

このゲームも7回ウラのラッキー7が明暗をわけた。なんとNEWFRIENDSは満塁ホームラン1本をふくむ、7点を獲得してJAP CARSチームに引導を渡したのだ。



10対20

3回戦第10試合

YOSHIMOTOS VS. PASOCOMS I I

前半に点を取られすぎたYOSHIMOTOSチームは6回に大量9点を取るものの、ときにすでに遅く、つぎの7回には18対28というコールドゲームになってしまった。




18対28

3回戦第11試合

CHEMISTRY VS. IRONMAIDEN

サヨナラホームランが飛び出し、劇的な幕切れとなったゲーム。敗れたCHEMISTRYチームはヒット、ホームランの数ともIRONMAIDENチームを上回っていた。




17対18

3回戦第12試合

DRUGERS VS. NHK

6回を終わった時点で、5対6というじつに接戦だった。しかし、7回のウラにNHKチームはヒット8本をはなち、5点獲得。この7回のウラの攻防が勝敗をわけた。



7対13

3回戦第13試合

JINJERS VS. MEISAKU

ラッキー7の攻防は本当にしれつだ。7回をなん点で乗り切るかによって勝敗に大きく影響してしまう。このゲームも7回オモテに大量11点が入って勝負あった。



26対8

3回戦第14試合

BIOLOGISTS VS. MYSTERIOUS

13対1、3回コールドなどというなさけないゲームになってしまったのは安打数の差だ。BIOLOGISTSチーム26打数22安打、MYSTERIOUSチーム11打数4安打。

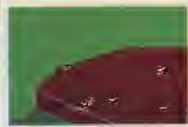


13対1

3回戦第15試合

WARDS VS. PATLABORS

4回コールドになったからといって、両チームにそれほどの差があるわけではないのだが、WARDSチーム対PATLABORSチームのゲームは3対13の大差。

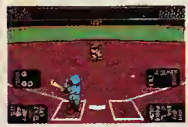


3対13

3回戦第16試合

DAIMEINAI VS. DRUGS

3回戦最後のゲームは9回まで29分間フルに戦った好ゲームだった。とくに9回ウラのDRUGSチームの追い上げはすさまじく7点も取る勢いだったのだが……。



26対19

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするピッソーCGチームの5人によって評価されます。5人が5つの項目につき1～5点の5段階で評価したものの合計点が高いほどランクが高くなります。

くわしくは下の表を見てください。5つの項目はなんなのかという、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜の タマゴ	②ゾウの タマゴ	③ダチョウ のタマゴ	④カエルの タマゴ	⑤メダカの タマゴ
ラン ク	100 以上	80 以上	60 以上	50 以上	40 以上
	超すばらしい 作品に与えら れる。師範代 格の称号。	並みの努力で はもらえない。 優秀な作品に 与えられる。	これからに期 待する、ちょ いウマの作品 に与えられる。	いわゆる並の 作品に与えら れる。オール 2的な称号。	まだまだ未熟 だが光るとこ ろのある作品 に与えられる。
賞品 と賞金	イラスト部門 は現金1万円。 紙芝居部門は 現金2万円。	イラストは現 金5千円。紙 芝居は1万円 以内のソフト。	イラスト、紙 芝居ともディ スク5枚+M ファンレカ。	イラスト、紙 芝居ともディ スク1枚+M ファンレカ。	イラスト、紙 芝居ともMF ファンレカ。

今月は紙芝居部門が充実しているでおもしろ。
過去最多の8作品が集まったでおしゃる。こ
りゃあ来月は増ページするしかないマロ。



梅麿 今月は5作品でおしゃる。
こんどる おなじみ山本クンの
作品は梅麿の描く女の子にどこ
となく似ているような……。
アニイ！ ま、このくらいなら
いいんじゃない。だれでも模写
から入るわけだし。
ファンキーK 猪口クンの作品
はいつ見ても味があるぜ！
こんどる でも、今回はちょっ
と手を抜いたね。
アニイ！ 鈴木クンの作品は平
面的な女の子とクレパスで描い
たような背景と妙にリアルなニ
ジマス(?)の組み合わせが絶妙。
ファンキーK でもよー、1歩
間違うとボツになるところだぜ。
のぐりる オツベル二堂クンの
作品はぼくちん好みだしよん。
こんどる うーん、色使いがダイ
ナミックかもしれない。
アニイ！ それってほめてる？
ファンキーK ホルスタイン渡
辺クンの作品は色の使い方がベ
リーふあんきーだぜ。
こんどる でも、人間のほうは
まだまだ勉強不足って感じだね。

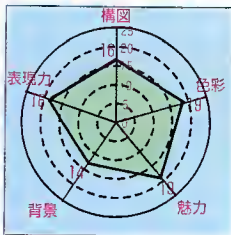
滋賀県・山本直彦『THE SOFTS』(グラフィサウルス使用)



総合86点



女の子がかわい
いでおしゃる。
はっきりにって
マロ好みぞよ。
マリナちゃんを
マロにゆずってたもれ。3人のなか
でなぜマリナのキャラだけ目立つ
のか考えるといいでおしゃる。単
に女の子だからか、構図のせいな
のか、表情だろうかって。(梅)



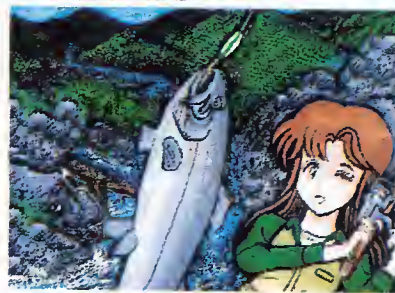
鳥取県・猪口亮『走りだしたらとめられない』EASY



北海道・オツベル二堂『地球の見える風景』グラフィサウルス



静岡県・鈴木淳一『釣人』グラフィサウルス



静岡県・ホルスタイン渡辺『うっぴや〜っ!』F1ツールディスク





梅麿 今月は紙芝居部門特集という感じで掲載作品もどーんと日本に増えておじやる。
こんど 田村クンの作品、ぼくは断然、気に入ったもんね。
ファンキーK おまえだけじゃなくてみんなも気に入ったに決まってんじゃねえか/
のぐりる ぼ、ぼくちはメロ

6月号読者が選んだ
ちゃんぴおん発表!

6月号の「読者のみんなにちゃんぴおんを決めてもらう特別企画」の集計結果を報告しよう。ばんばかばへ、イラスト部門は「養が来た」を描いてきた京都府・三浦一誠がみんぐラフサウルスを手中におさめた。紙芝居部門の東京都・伊藤直輝の「ゲットウ」も圧倒的におもしろいという声が多かった。こつちにもみんぐラフサウルスをス、ズンとフレゼンした。もってけどろぼろ。

ばんばかばへ、イラスト部門は「養が来た」を描いてきた京都府・三浦一誠がみんぐラフサウルスを手中におさめた。紙芝居部門の東京都・伊藤直輝の「ゲットウ」も圧倒的におもしろいという声が多かった。こつちにもみんぐラフサウルスをス、ズンとフレゼンした。もってけどろぼろ。

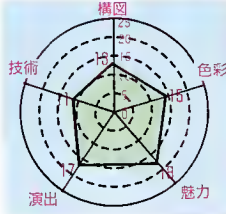
栃木県・田村真一『GOGO最強? TANK君』ダ・ビンチ



総合74点



セリフ(指令)の間の抜け方が心地よいおじやる。キャラクタもかわいいしここまで描けるのはけっこううまいと思うぞよ。落ちた本人がいうほどわかりにくくはなかったマロ、もっと自信を持てたもれ。最後の2人の表情なんかクッドでおじやるぞ。今度はこのキャラが動く、アニメーションなんかに挑戦してほしいマロ。梅

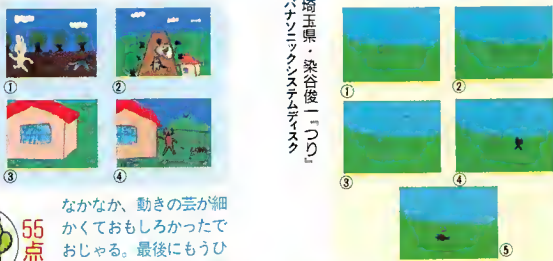


京都府・モレス=モレシヤン★『ハラショー// それゆけ! アンパンマン』バナソニックシステムディスクデパート



57点 本当に変な雰囲気でおじやる。なんかいかかわしい感じがするのは考えずかもしれないでおじやるが、それはともかく最後のコマの「ジュワッ」と「ダーッ」で作者の趣味がうかがえるでおじやる。梅

東京都・伊藤直輝『新つぎとのかめ』フットルディスク



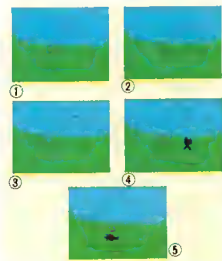
55点 なかなか、動きの芸が細かくておもしろかったでおじやる。最後にもうひとひねりあれば……。梅

京都府・和泉篤士『悲慘の極致』ラクランアム



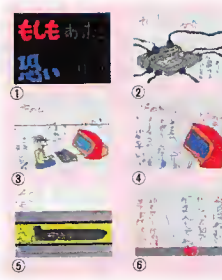
53点 ワクがあるのとコケティッシュな感じのキャラ以外はあんまりほめるところがないでおじやる。梅

埼玉県・染谷俊二『つむぎ』バナソニックシステムディスク



54点 アイデアは楽しいと思うでおじやるが、色使いがうまくないのであったいでおじやる。梅

埼玉県・OMITOSHII『もしも』バナソニックシステムディスク



47点 絵ではなくて、字で表現するのなら、もっと字が読みやすいようにしてほしいでおじやる。梅

ファン
ストラテジー

FAN STRATEGY

提督の決断特集



先月号でI.W.パープリン提督は日本軍にめっちゃくちゃにたたきのめされてしまったのでした。で、今回はパープリン提督、西川参謀という助っ人を得まして日本軍艦船撃沈作戦を遂行することになったのですが……。

日本軍艦船撃沈作戦

先月号でこてんぱんに日本軍にやられちゃったみたいだから、秘策を教えてあげましょう。これを使えばサルでも勝てますよ。

①シナリオは1、そして連合国側を選択する。

②まずミッドウェイ、ハワイ、ロサンゼルス、サンフランシスコ以外の基地からすべての物資を国力へ戻す(これら4基地以外は日本軍にあげてしまうことになる)。

③各基地から国力に戻された兵員や航空機を残された4基地に集中的に配備する。

④HEX戦は見えないにして、ハワイに駐留している艦隊の完全修理をして待ちかまえる。

⑤日本軍は、ほとんどの基地を占領するとミッドウェイやハワイ基

地へ攻撃をしてくるが、基地の防衛部隊の反撃でどんどん撃沈されていく。

⑥敵に再建造された艦艇が出現したら反撃を開始する。

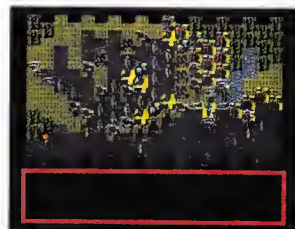
(愛知県・西川俊男)

日本軍が戦争の準備を開始したとの情報をつかんだ我が連合国軍は、西川参謀の提出した「日本軍艦船撃沈作戦」を実行に移すことにした。まず前線の各基地から防衛部隊を撤退させることが行われた。そして最初に敵が攻めてくると予測されるミッドウェイ基地と、ハワイ基地へ集中して戦力を増強することになった。さらに戦闘を有利に戦えるように各技術の向上に力を注ぐことにした。

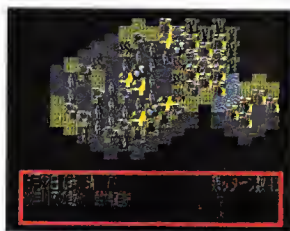
敵はこちらの思惑通りに、我がほうの大部分の基地を制圧すると、ミッドウェイ方面へ出してくるようになった。ミッドウェイ基地へは、燃料最大、兵員200~210、戦闘機と雷爆機を400~500機、配備してある。我が連合国側の作戦は成功を収め、攻撃してきた日本軍の艦艇はすべて撃沈することができた。敵が態勢を立て直している間に、次に攻めてくるとされるハワイ

イ基地の戦力を増強することに全力をあげることにする。

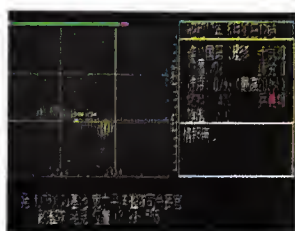
しばらくすると日本軍はハワイ



④再び日本軍艦隊が攻撃をしてきた。しかしこの程度では痛くもかゆくもないぞ



⑤小規模な日本軍艦隊がハワイ基地へやってきた。もちろんかんたんに撃破する

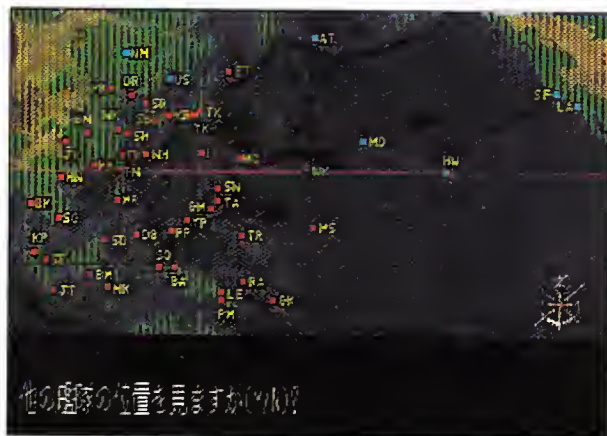


⑥日本軍がはるばるとアメリカ本土まで押し寄せてきた。無駄なんだけどね

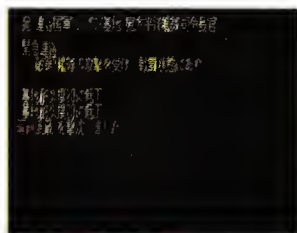
④とありあえずは、こんな感じで戦力を配備しておいた

基地	鉄	原	人	工	修	武	友	丘	燃	資	兵	機	艦	戦	備
基地	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
HW	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
US	1	1	7	3	補	30	30	96	0	6900	0	0	0	6	0
NM	1	1	3	1	修	10	10	97	0	6900	0	0	0	11	0
SF	15	15	10	15	修	99	99	99	200	299800	100	99	99	0	0
LA	15	15	10	15	修	99	99	99	200	299800	100	99	99	17	0

基地を選択してください(0:選択 終了)



⑦日本軍がこちらの予定通りに部隊を展開してくれているぞ



④日本海軍の誇る武蔵(むさし)でさえも撃沈してしまうのだ！

イ基地へ攻撃をかけてくるようになった。すでにミッドウェイ基地以上に強化されていたハワイ基地の防衛部隊のまえに、日本軍は次々と撃破されていく。

ミッドウェイ、およびハワイへ攻めてきた艦隊を見る限り、日本軍はどうやら戦艦もしくは巡洋艦数隻と駆逐艦数隻、そして輸送船各4隻で、我が基地を攻撃してくるようだ。たしかに艦隊数が多ければ上陸させられる兵員数も多くなるのだが、護衛する戦力の不足で、上陸する前に我が基地からの航空攻撃で大部分が海の藻くずと化していくのだ。これでは我が連合国軍が、本作戦を実行している限りは敵日本軍には勝ち目がないことを意味している。そして壊滅的な損害を受けて、敵は退却していくのだ。

残ったサンフランシスコ基地とロサンゼルス基地は、距離が短いためお互いの航空部隊が援護することができるので、ハワイやミッドウェイよりは少ない戦力で基地を守ることができるだろう。基本的に後はこの繰り返しで作戦は続行される。

西川参謀の作戦は味方艦隊に損害を出さずに、敵艦隊を撃破することができるころが最大の特徴だった。この作戦は少々の変更で、通常にプレイしている艦隊がボロボロになったとき



④HEX戦を見なければほとんど敵を破壊できるようだ



④このまあいくと日本軍は将校がいなくなってしまうのだろうか？

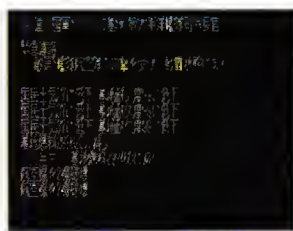
にも使えるだろう。

この作戦を実行したときに気が付いたポイントを書きならべておくことにする。

1. 航空機(特に雷爆機)の予備を常にしておくこと(これは緊急事態に対処するため)。
2. いつでも基地へ補給できるように、各基地の燃料輸送船・兵員輸送船の数に注意しておく。
3. 複数の敵艦隊から上陸をされても大丈夫なように、基地の兵員は最低でも3桁は駐留させておくこと。
4. 各基地が攻撃されても、基地耐久度が上がるように残りの資材に注意すること。
5. 各技術の開発で敵に遅れをとらないようにすること。
6. 敵空母を見つけたら付近の基地へ航空機(特に戦闘機)を増強しておくこと。
7. なるべくHEX戦を見ない。
8. 国民士気を少しでも高くするように努力すること。
9. ハワイ基地へ駐留している艦艇の能力を修理して高くする。



④敵の空母部隊と戦闘しているが、我がほうか勝ったようだ



④国民士気が下げられてしまった。すぐに上げておかねば

作戦の補足

この作戦をこのまま続行していくと、次のようなまだ改善が可能な点が見えてくる。

1. 敵ウェーキ基地から、我がミッドウェイ基地へ攻撃をかけてくること。
2. 敵が資源地帯を制圧しているため、敵の国力が強大になる恐れがあること。
3. 敵が我がほうの基地を工作員によって破壊しようと、力を入れてくること。
4. 敵日本軍が技術開発に力を入れてきて、きたるべき我が連合国軍の反撃時に頑強な抵抗をされる恐れがあること。

ここで以上の4つについて、この作戦の補足をしていく。

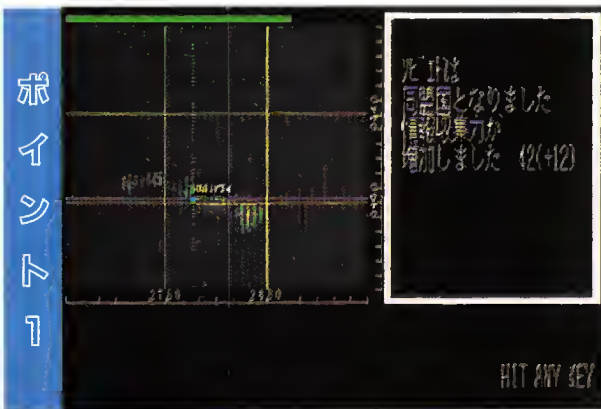
最初に1は、比較的かんたんに予防することができる。航空機技術力を上げていき、ミッドウェイ基地へ「長距離爆撃機」を配備するのだ。これを配備しておけば、我がほうの基地から一方的に敵ウェーキ基地を攻撃してくれるので、敵にミッドウェイ

イ基地を攻撃をするすきを与えないようにできるはずだ。

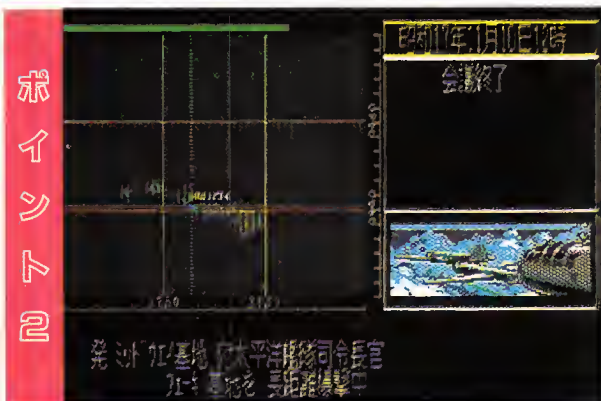
つぎに2だが、これも多少は防ぐことが可能だ。連合国軍の潜水艦を総動員して、敵に資源を供給している基地の周辺に攻撃させるのだ。そして敵基地の輸送船団を攻撃させて、資源の供給を少しでも減らしてしまいうことが出来るのだ。

そして3と4は外交で、同盟国を増やして情報の収集力を上げておくことで、多少防ぐことが可能だ(とはいえ気休め程度にしかならないが)。ソビエトやタイなど中立国を、我がほうの同盟に引きこみ終わったら技術開発で情報収集力を上げていくのだ。そして最大になったところで敵のトウキョウ基地などの本土の基地で、住民扇動を行って敵の同盟国の信頼を低下させていく。そのうち敵は同盟を破棄されて、情報収集力が低下し工作員の成功率が落ちるし、技術の援助もされなくなるのだ。

これらの戦術で作戦を補助すればより完全になるだろう。



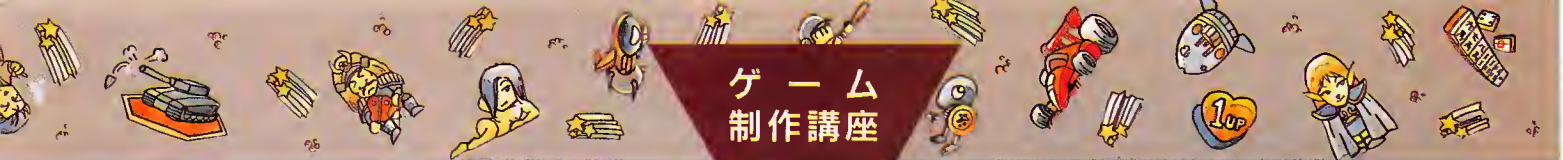
④中立国を同盟国に引きこんで情報収集を増やすべし



④長距離爆撃で敵基地へ先制攻撃をかけておくのだ

投稿大募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 T.I.M.S.M.S.X・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉、のうちどれか1つをさしあげています。



ゲーム制作講座

講師 飯島健男

第16回

いよいよ何度も次回送りにしていた七つ道具について語るときが来た。カップラーメンとか、滋養強壮ドリンクといった

妙なものではない。実際に使っている大まじめなものばかりだ。これで、あなたも気分はしっかりゲーム・デザイナー！

ゲーム・デザイナーに必要な七つ道具

はっきりいって今回は、直接的にゲームを作るうえでの講義ではない。プロのゲーム・デザイナーとして仕事をしていくうえで、つねに身近に置いておく便利な道具を紹介するだけだ。だから、これをそろえたからといって、シナリオがすぐ書けるわけではない。しかし何事も気分が大事だ。環境が整うと、それだけで、自分がその世界にひたこんでいけるような、いつの間にか一流になったような気がしてくるものだ。

ただし、環境が整ったからといって、その気になっているだけでは何事も進歩しない。要するに環境を整えた後が問題なわけね。その気になった後にどれだけがんばるかで、結果は出てくるのだ。

だから、今回紹介する七つ道具は、もしそろえるならば、うまく活用しなくちゃだめだ。そろえるだけではただの資源のムダ。置いておいてもジャマになるだけ。だから、ぜったい活用しよう。それに、ほんとうに始めたら必要になってくるものだからね。そういうわけで、まず道具をそろえて環境を整えて、その気になろう。環境が人を育てるということはいろんなところで証明済みだからね。

なお、これから紹介するものは、あくまでも私が使用しているものだ。ほかのゲーム・デザイナーが実際にどんなものを使っているか知らんが、まあ、あんまり変わらないと思う。それでは、行くぞ！

1つ目は辞書。これはみんなも持っているのではないかな。ただし、辞書といってもいろいろある。ふつうみんなが持っているのは国語辞典や英和辞典。漢和辞典や古語辞典だろう。もちろん、それらは私も持っている。しかし、それ以外にも辞書はたくさんあるぞ。類語辞典に反対語辞典、それにことわざ辞典。変わったものには四字熟語辞典、戦国漢和辞典などなど。とにかくいっぱいある。しかし、これらを全部そろえるとなったら大変である。それに辞書なんでものは読むというたぐいの本ではない。何かを調べるときに使用するものだ。そのため、手当たりしだいに手に入れてもしょうがない。

とりあえずは、お手頃な国語辞典があれば用はたりだろう。私の場合、国語辞典は2冊持っている。1冊は三省堂の「現代国語辞典」。もう1冊は誰もが知っている岩波書店の「広辞苑」。はっきりいって「広辞苑」には何でも載っている。だったら、「広辞苑」1冊あればたりだろうといわれそう。でも、あれを持っている人ならわかると思うけど、とっても重いんだよ。ほんとと重い。だから滅多に使わない。ふだんは「現代国語辞典」。それに載っていないときは「広辞苑」。といった具合だね。

それと辞書の話をしたついでに事典のことも話しておこう。事典とはある事柄について整理された本。百科事典なんて典型的なタイプだね。まあ、家が広

ければ、百科事典全25巻なんてものがあってもいいのだが、事典にも特定の事柄について詳しいタイプのものもあるので、そっちのほうを、シナリオを書くときに重宝する。私は伝説事典、神話事典をはじめ武器や道具の事典を持っている。歴史事典や妖獣事典なんてのもお世話になった。このへんは用途に合わせてそろえよう。

2つ目は、カレンダー。これも誰でも持っているし、とっても安いものだ。なぜあえて大事なものの1つとして取り上げたかということ、ゲーム・デザイナーは予定どおりに行動しなければいけない、というごく当たりまえの理由からなのだ。まあ、どんな仕事でもそうだと思うけど、いくつもの仕事を1度にこなす場合は、あの仕事はいつまで、そっちの仕事がやれどうし

たと、とにかくややこしいのだ。そのため、カレンダーをつねに手元に置いておかないとパンクしてしまう。

私はメモの書きこめるカレンダーで、今月の日程がメインで中央に、先月の日程が左上にちっちゃく、来月の予定が右上にちっちゃく書いてあるものを愛用している。これだと、3か月分の予定がいつぱいに把握できて、とっても便利。

3つ目は電卓。これもみんなも持っているごくふつうのものだ。電卓は何に使うかわかるよね。べつにお金の計算をするためにいるのではないぞ。シナリオのメモリ計算などを行うときに、どうしてもいるわけ。

たとえば、16×16のキャラ(ゲームに出てくる小さなグラフィック・キャラクタのことだ。マップなどは、これがたくさん集

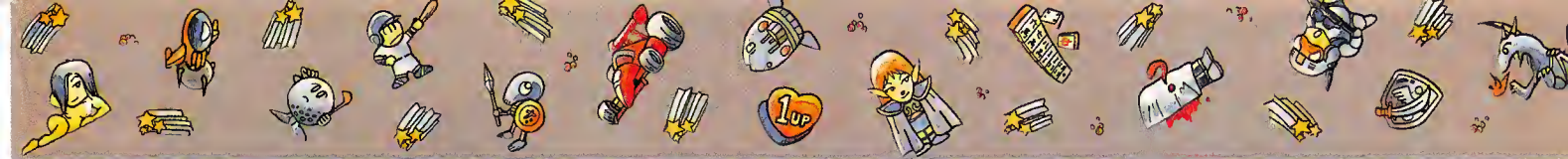
飯島健男の選ぶ ゲーム・デザイナー七つ道具



左の写真は私が実際に使っている七つ道具だ。まあ、予定表は、いつも本立てに置いてあるけどね。メモの大きいやつはこの写真には入りきらなかったけど、ちゃんがある。そうそう写真に写っているメモはいくらもなかった紙を自分でまとめてノリづけまでして作ったものなのだ。



今月はめずらしいパズルゲームが送られてきたので紹介しよう。タイトルは「バランス」。企画者は埼玉県の、てちゃばくんだ。パズルというのは基本的にルールがすぐ見てわかるかんたんなものが多い。複雑だと考えることも複雑になって何手先を読むということがしにくくなる。そういう点でシーソーの両側に乗った荷物をバランスをとりながらそっくり入れ替えようというアイデアはわかりやすい。プレイヤーはシーソーの板の上を荷物を持って行ったり来たり。そこへタックルをしてジャマをす



ピックアップ その1



辞書や事典のたぐいをさつと集めてみた。よく見るというわけでもないが、いいものもあるでしょ。もちろんこのほかにもたくさんあるのだ。

まあってできていると考えればよい)を1キャラとした場合、ゲーム中にそのキャラを546キャラ使う場合は、どれだけの容量をく(くうというのはべつに業界専門用語ではないが、必要とか、かかるという意味だ)か、暗算できるか。できたらべつに電卓は持ってなくてもいい。私は、暗算ができません。持っています。

4つ目はワープロ、もしくはワープロ・ソフト。やっぱり手で書くよりもワープロのほうがだんぜん速い。さらに利点として、1度文章を書いたあとに手直ししたり、一部書き直したいときなど、かんたんにできる。消しゴムで何でもゴシゴシやっていると見づらくなるし、だいいち汚くなってしまふ。それから手書きだと、長時間書いていると、どうも手が疲れる。まじめな話、手がしびれて動かなくなってくるのだ。その点、ワープロだと、比較的ラクだ。手が疲れないというわけではないが、手で書くより断然いい。

デメリットといったら、漢字を忘れるくらいだ。私もワープロを使うようになってから、おもしろいように漢字が書けなくなっていった。漢字を調べたり、

いちいち書いたりする必要がないからね。ちょっとさみしいが、仕事の能率は、ぐっとはかどるので、よしとしよう。

私の場合は、ワープロを使用している。パソコンのワープロ・ソフトを使用したこともあるのだが、どうも性に合わない。まあ、これは好みの問題かもしれない。でも、ワープロってとくに安いわけじゃないし、かんたんには買えないと思う。しかし、ワープロは、おもちゃではないし、特に遊びに使うわけじゃないから、うまくおねだりすれば、比較的買ってもらえるかもしれない。また、MSXでも、十分に使えるワープロ・ソフトがあるから、それを使うのもいいだろう。ワープロ本体よりも、こちらのほうがはるかに安いから、いいのではないかな。

まあ、ゲーム・デザイナーというものは、限られた時間内にどれだけの仕事をこなせるか、というのも能力の1つだから、できるならばワープロを使って、自分の処理能力をアップさせてほしいものだ。

5つ目はメモ帳。ワープロがあるからといっても、もちろん手書きの作業がなくなるわけではない。大まかなまとめや、かんたんな下書きなどをするときには、メモ帳が必要だ。メモ帳といっても1種類だけじゃない。ここが大事。用途によって、紙を使い分けるのだ。たとえば、ほんとにかんたんなメモを取るようなときは、手のひらサイズの紙がいいし、ちょっとした企画案や、アイデアを書きとめておくら、レポートサイズぐらい、頭のなかにあるゲーム・アイデアの全体像をまとめたり、各種パラメータ出しをするときなどは、できるだけでっかい紙のほうがいい。そういうものは、何枚にもわたって書くよりも、1

枚で見られるようにまとめたほうが、書いていてもラクだしわかりやすいからね。

ちなみに私は、手のひらサイズの紙というと、1度使ったレポート用紙や、もう使わない資料などを小さく切って、その裏を使っている。けっこう貧乏だぞ。

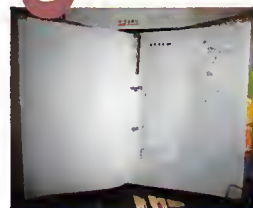
6つ目は各種ゲーム雑誌の最新号。これは、まあ情報収拾という意味かねて、いちおう市販されているコンピュータ・ゲーム(ゲーム機もふくめて)をあつかった雑誌にはひととおり目をとおすようにしている。そうしないと、自分の暖めているアイデアや、現在進行中のゲームが、どこかで似たものが作られていると困るからね。だって同じものを作ってもしょうがないからね。ユーザーも、私にとってもだ。もちろん、そういった情報は、同じ業界のなかにいれば、仲間どうして話をするともあるが、それだけでは把握しきれない。そこで、我々だって雑誌を読んで、情報を仕入れているわけだ。

7つ目は予定表。月間単位と週間単位の両方をつけておくといちばんよい。面倒という人は、週間だけでもいい。これは開発の管理のために絶対必要。もちろん予定をたてるだけで、その日の結果も書かないとだめだぞ。予定表は何年かたって見直すと、けっこうおもしろいものだ。あ

のときは1つの仕事をこなすのに、あんなに時間がかかっていたのに、いま考えるとあの半分でできるんだなあ、なんてね。まあ、一種の日記みたいなものかな。でも、ほんとうの意味は計画を見直したり、自己管理をするために必要なのだ。

以上7つを、ゲーム・デザイナーの七つ道具としよう。けっこうありきたりのもので気がぬけちゃったかな。ワープロ以外はかんたんに手に入るか、すでに持っているものだと思う。問題は、これらをどう活かすかなんだよ。自分がくふうし、大事に使うことによって、それらはふつうの何倍の働きをしてくれる。道具とは、環境とは、そういうものなんだよ。それでは、がんばってシナリオを書いてほしい。

ピックアップ その2



④ 見にくいけど、予定と結果表について書かれています。予定表

ピックアップ その3



⑤ 辞書や事典のたぐいをさつと集めてみた。よく見るというわけでもないが、いいものもあるでしょ。もちろんこのほかにもたくさんあるのだ。

次回の お 題

今回はシナリオの書き方、というよりシナリオを速く書く方法だ。今回みたいにワープロを使ったほうがいいというような外部の要因ではない。内面的に、シナリオを速く書いてしまう方法だ。これは、いろんなことに役になつぞ。ただし、読んだだけで速くなるという、あまちゃんのようなものではないのであしからず。何事も行動しなくては始まらない、というわけなのだ。



るラガーマンとバランスをくずす岩男が現れる。とてもおもしろそうである。ところが、荷物を持っていくところの記述がちょっとあいまい。荷物を引く、押す、持つとしたとき、積んである荷物は上に乗っているものからしか動かせないのか。また、荷物の重さの違いは何種類で重さの幅はどのくらいか。そのへんをもう少し詳しく書いてほしかったな。みんなはどう思うか、もしアイデアがあったら聞かせてほしい。とてもおもしろそうなのにおいので、よろしく。

AV フォーラム

塾長:よっちゃん



先月の在庫総ざらえ一掃セールのおかげで、今月からはレイアウトもすっきりさわやか、見やすいページとなりました。ぜひ打ちこんで遊んでみてね。

規定部門 お題は「こんな人がある」

今回の規定部門は、やや意外な展開となった。もっとも有名なネタのくーだらな作品の数々に埋もれることになるかと予測していたのだが、ちょっとヒネリを加えた渋めの作品たちに目尻をゆるめている塾長である。

まずはM'1 0 0 0クン(MSX)の「よくいる技術の先生」。されいにはげあがった先生の頭が光るのを電球が点滅するのになぞらえておるわけですね。グラフィックの下文字が点滅といっしょに変わるのもよい。先生の表情が妙にクールでカッコイイののだが？



◎ 全真で、ピカリと光っているのがわかるかな。男前のような気もする

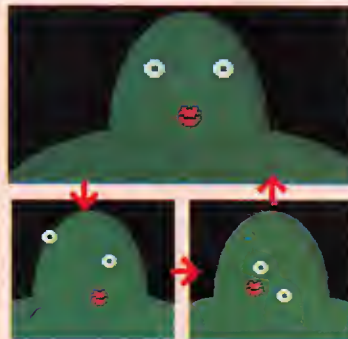
よくいる技術の先生 ■熊本県・M'1000(14歳)

```
10 COLOR 1,15,15:SCREEN5:CIRCLE(127,85),35:COLOR=(11,7,7):PAINT(127,85),11,1:DRAW"S4C14BM115,118D15R24U15D5L24D5R24C18M102,90R20BR10R20L9D4L4U4L7BL10L7D4L4U4BD15R32BR10BU43D23R10BL61U25D25L10":PAINT(95,75),1,1:PAINT(155,75),1,1
20 OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"BM107,170":PRINT#1,"まててね":FORI=0TO24:X=SIN(I)*30:Y=COS(I)*50:P=127+SIN(I)*50:Q=85+COS(I)*50:LINE(P,Q)-STEP(X,Y),11:NEXT
30 DRAW"BM100,170":PRINT#1,"まじ*つ0":FORI=0TO50:COLOR=(11,7,7):NEXT:DRAW"BM100,170":PRINT#1,"せんせい!":FORI=0TO50:COLOR=(11,7,7,3):NEXT:GOTO30
```

今月の1本

今回から、その月の作品でもっともイカすモノをピックアップして大きく紹介することになります。大きなリストの迫力に、つい打ちこんでみようかな……と思ったりして。

初登場のしみみクン(M)の作品は、ほっとくとオバQ風味のキャラクタの目と口がフラフラ、あらめ方向へたどっていつてしまう。もうダメだ、というときはスペースキーでもとの位置に戻ります。ナイス。

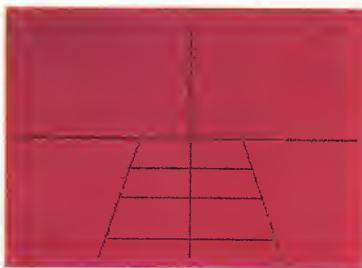


◎ はじめは上段のようなまともな顔なんだけど、これが次第に下段のように変化していく。うひゃー、たまらんとしたら、スペースキーで復活

こんな人もいる ■石川県・しみみ(16歳)

```
1 DEFINT A-B:F=12:COLOR 15,1,4:SCREEN 2,3:CIRCLE(133,140),99,F,0,3.14,1.7
2 CIRCLE(133,204),140,F,,,5
3 FORI=0TO2:PAINT(133,133+I),F:NEXT:FORI=124TO142STEP9:LINE(I,45)-(I,12),12:NEXT
4 A$="<~"+CHR$(255)+"ぬぬ"+CHR$(255)+"~<":FORI=0TO1:SPRITE$(I)=A$:NEXT:B$="f~"+CHR$(255)+"<テ"+CHR$(255)+"~<":SPRITE$(2)=B$
5 FORI=0TO2:READ G(I),J(I),C(I):X(I)=G(I):Y(I)=J(I):NEXT
6 FORI=0TO2:A=RND(1)*8-4:B=RND(1)*8-4:X(I)=X(I)+A:Y(I)=Y(I)+B
7 PUTSPRITE I,(X(I),Y(I)),C(I),I:NEXT:IFSTRIG(0)THENFORI=0TO2:X(I)=G(I):Y(I)=J(I):NEXT:FORI=0TO2:GOTO7
8 GOTO6
9 DATA 100,80,15,150,80,15,125,120,9
```

あまりに単純で、やられたなああと脱帽しちゃったのが映画マニアくん(M)のこの作品だ。題をチェックしてから画面を見れば、明快ですね。えーと「トータルリコール」のビデオも発売されました。日本の猪木、アメリカのシユワルツェネッガーというところかな。



◎ 題を見ると「あわかったと大笑い。段々になった腰筋がすこいよね

ムキムキシュワちゃん ■愛知県・映画マニア(17歳)

```
10 COLOR 6,9,9:SCREEN 2
20 FORI=0TO6:READ A,B,C,D
30 LINE(A,B)-(C,D):NEXT
40 GOTO40
50 DATA 0,90,255,90,127,0,127,191,90,90,60,191,165,90,195,191,82,115,173,115,75,140,180,140,67,175,187,175
```

誰もが知っている、ムンクの「叫び」をテーマにしたのが、称号アップしてクアトロバンドリンとなったDX14クンの作品。轟音とともに背景の色が切りかわるところが、うまく気分を出している。ゴッホもよろしく。



◎ 顔がちょっと赤塚不二夫ふうのんびりしちゃったがムンクの「叫び」です

叫び* ■岩手県・クアトロバンドリンDX14(17歳)

```
10 COLOR 0,0:SCREEN 2:COLOR=(1,7,0,4):FORA=50TO130:CIRCLE(128,A),40,11:NEXT:COLOR=NEW
20 FORD=0TO1:FORF=0TO1:N=70-F*9:W=108+D*40:E=15-F*14:CIRCLE(W,N),E+2,E:PAINT(W,N),E:NEXT:L=68+D*120:CIRCLE(L,130),80,11,,,4:PAINT(L,130),11:NEXT
30 CIRCLE(128,A),25,8,,,1.5:PAINT(128,A),8:FORE=6TO13:READ B:SOUND E,B:NEXT:DATA 247,9,44,27,52,9,13,13
40 SETADJUST(-5+RND(1)*10,-5+RND(1)*10):FORI=0TO2:Z(I)=INT(RND(1)*8):NEXT:COLOR=(0,Z(0),Z(1),Z(2)):GOTO40
```


自由部門 ミステリーをサークル

えーと、音楽作品を厚遇する一環として、いままで自粛していたFM音源を使った作品も採用可にしました。よろしくね。

さて、ふらっとまあしゅクン(MSX)は、例のヤツがテーマだ。彼は、おなじみの宇宙人説をビジュアル化している。プログラムもぎりぎりの長さだけあって、音とビジュアルのバランスのとれた好作品。サークルの部分でモアレができていても気分が出ている。起承転結のあるストーリーもの、といったところですね。



キラキラと円盤が降りてきて、宙人地面へ移動。グリグリと輪をういて、再び宇宙へ去っていく

ミステリーサークル・宇宙人説* ■神奈川県・ふらっとまあしゅ(14歳)

```
1 A$=CHR$(24):COLOR15,1,1:SCREEN5:SPRITES(0)=A$+"レ"~"+A$+"SD":ONINTERVAL=30GOSUB6:FORI=0TO3:READX(I),Y(I):NEXT
2 FORI=1TO6:LINE(0,100+2*I+I)-(255,100+(2*I*2)),12,BF:NEXT:FORI=0TO1000:NEXT
3 FORI=1TO30:COLOR=(1,7,7,7):FORJ=0TO30:NEXT:CIRCLE(122,0),I,11,,.2:PLAY"V1508D32C32":COLOR=(1,0,0,0):NEXT
4 FORI=7TO143:PUTSPRITE0,(118,I):NEXT:INTERVALON
5 FORI=0TO3:FORJ=0TO99:NEXT:PUTSPRITE0,(X(I),Y(I)):NEXT:IFC>68THENGOTO7ELSE5
6 C=C+3:P=1-P:CIRCLE(122,150),C,2+P,,.2:RETURN:DATA117,137,100,143,117,148,135,143
7 INTERVALOFF:PUTSPRITE0,(118,142):FORI=141TO7STEP-1:PUTSPRITE0,(118,I):NEXT
8 PUTSPRITE0,(255,211):PLAY"V1508G6F8E16D32C64":FORI=0TO7:COLOR=(11,I,I,I):FORJ=0TO20:NEXTJ,I:COLOR=(11,0,0,0):OPENGRP:"AS#1:PSET(70,190):PRINT#1,"あ ミステリーサークル!":CLOSE
9 GOTO9
```

あー、きれいだ。とってもきれいなので即サイヨーとなったのがJORSONクン(M)の「ぼうず」。花札の1枚。トランプの高級なものとかもそうなんだけど、花札にはゲームという面と同時にカードの絵柄を楽しむという要素もあるし、大きさもかわいいのだ。こういうビジュアル・シリーズもよいですね。

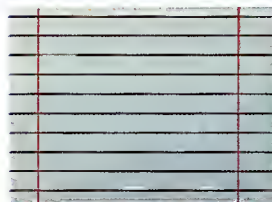


あー、そっくり。あー、きれいだ。こういうデザインを見ると「日本でもよかったと思う」って思ってた

ぼうず* ■東京都・JORSON(14歳)

```
10 COLOR1,2,2:SCREEN5:CLS:R=RND(-8):COLOR=(14,3,3,3)
20 LINE(60,15)-(176,215),1,BF:LINE(68,23)-(168,199),8,BF:CIRCLE(107,80),39,1,,.1:PAINT(107,80),15,1:CIRCLE(108,215),90,1,.75,2,1:PAINT(99,180),14,1
30 FORI=1TO6:CIRCLE(87+RND(1)*30,I*10+170),50,1,.75,2,1:CIRCLE(110+RND(1)*30,I*8+180),50,1,.75,2,1:NEXT
40 GOTO40
```

コピー命令とページ切替えでうまくブラインドを表現したのが、NAVAクン(M)の作品。スペースキーでブラインドを閉じたり開いたりできます。あー、これは1本とられた



ブラインドをスペースキーで開けると夜の海に、美しい月と星が浮かんでいる

ブラインド BLIND* ■千葉県・NAVA(14歳)

```
1 COLOR,1:SCREEN5:PAINT(0,0),1:FORI=0TO50:PSET(INT(RND(0)*240),INT(RND(1)*195)),15:NEXT:CIRCLE(50,50),15,10:PAINT(50,50),10:LINE(0,170)-(256,212),4,BF
2 FORI=0TO3:COPY(0,0)-(256,212),0TO(0,0),I:NEXT:FORJ=0TO3:SETPAGE3,J:FORI=0TO210STEP20:LINE(0,I-J*3)-(256,I+J*3),15,BF:NEXT:FORN=30TO210STEP180:LINE(N,0)-(N,212),8:NEXT:NEXT
3 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=3TO0STEP-1:SETPAGEI:FORN=0TO80:NEXT:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=0TO3:FORN=0TO80:NEXT:SETPAGEI:NEXT:GOTO3
```

健郎太クン(M)の作品は、ソーラン節の最初の部分。ノイズをうまく使って、和太鼓の感じを出している。塾長は出身がそっちのほうなので、小さいときに地元のおっさんがフルパワーで歌う本物をよく聞いたぞ。漁師の腰の入ったグループは、超強力でした。

ヤーレン・ソーラン ■兵庫県・健郎太(14歳)

```
10 SOUND7,8
20 PLAY"V15S11M2900","V5S9M2900"
30 PLAY"T12004L8R1R1D4EGB4AGB4AGA4GDE4GDE4E","T12003L8GGR8DE4.R8GGR8DE4.R8GGR8DE4.R8GGR8DE4.R8GGR8DE4.R8"
40 GOTO30
```

よしむソフトくん(M)の作品も音だけ。で、ちゃんとストーリーがあります。空から円盤が落ちてきて、地面と衝突。中から宇宙人がゆっくりこちらに歩いてくる。宇宙人はしゃべった。大阪弁で「ここはどこ?」(微妙なイントネーションを聞き分けてください)。うむむ、やるなあ。この吉本ギャグにも似た、もったりとした落ちにシビビビビ。

ココハドコ? ■大阪府・よしむソフト(13歳)

```
1 SOUND7,56:FORI=90TO21STEP-2:O=I+10-RND(1)*20:PLAY"T120V15L48N=0":NEXT:GOSUB3:SOUND7,159:SOUND6,61:SOUND10,16:SOUND12,80:SOUND13,0:GOSUB3:SOUND7,56:PLAY"T120V15L64016R2GR2GR2GR2GR2","T120V15L6401A-R2A+R2A+R2A+R2A+R2A"
2 GOSUB3:SOUND7,56:PLAY"V15T120L12030D*CR16DE","V13T120L1204D-D*CR16DD":GOSUB3:END
3 FORI=0TO1500:NEXT:RETURN
```

はい、今月のトリは、BUTAXクン(MS)のPAC-MEN。すなわち口をパクパクさせながら行進していくパックマンたち。スプライトパターンの作り方とか、参考になります。画面全体をおおわんばかりのでっかいパックマンが口を開閉する、という恐怖のバージョンもあったんだけど、没にしました。



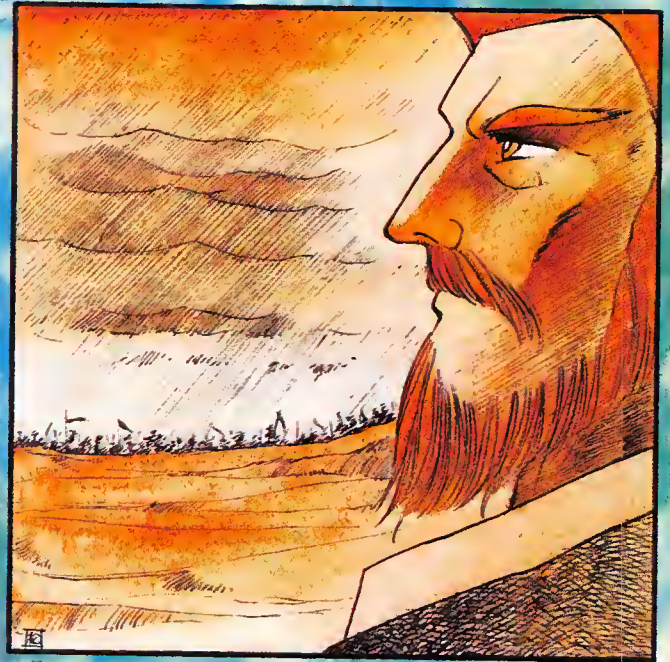
左から右にパックマンがパクパク行進。あーうなされそう

パックメン PAC-MEN* ■青森県・BUTAX(15歳)

```
1 COLOR,0,0:SCREEN4,1:DEFINTA-Z:SPRITES(0)=CHR$(0)+"<"~"+CHR$(255)+"~"~":SPRITES(1)=""~"+CHR$(255)+"~"~":FORI=0TO7:A=A+1:A(I)=A*32:NEXT
2 B=1-B:FORI=0TO7:A(I)=A(I)+2:PUTSPRITEI,(A(I),100),2+I,B:NEXT:PLAY"T255L64S13M10N24":GOTO2
```


記憶のラビリンス

『三國志』 ビヨンド・ザ・桃園の義



本当の主役はだれだっ！

今月のテーマは「三國志」だ。実は最近吉川英治の『三國志』全日巻を読み終えたばかりなのである。いやー、感動感激の嵐に血沸き肉踊る、の連続で、読み応えおありなのであった。中国の古典では『西遊記』以来だが、こっちは本当の翻訳だった。この『三國志』は中国の原書の翻訳ではない。最初はそうかと思っていたのだが、かなり吉川英治の独創になるものが多いようだ。

ま、そんなことを考えなくても、まさに厭きさせない面白さであった。で、読みながら思ったのが、ゲームの『三國志』の作者はこの本からほとんどのイン

スピレーションを得ているんだな、ということだ。

ゲームで使われている戦略や、政治工作なんか随所に出てくる。ゲームを遊んだ人はきっと楽しめるはずで、読んだ後は今までより100倍以上面白くゲームができるはずだ。まずはおすすめである。なかでも面白かったのは一騎討ちで、両軍の大將が前に出て名乗りをあげる。そこで一騎討ちとなるわけである。

2人は馬に乗り大きな青龍刀をぶんぶん振り回しながら戦うのである。その間、味方はどうしているかと思うと、応援しているわけである。それこそ、鐘

や太鼓を打ち鳴らしての応援である。優雅なものなのである。といっても戦争は戦争で、一騎討ちでも負けたら、首を取られて塩漬けにされたりする。怖い話である。一騎討ちが長引くと、馬が疲れてくる。そうすると勝負にならないから、

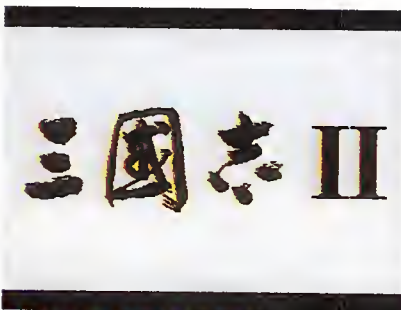
一度引き返して馬を取り替えて再度戦う。夕方までに決着がつかないと翌日まで休んで再度戦う。そういう場合は夜襲なんかはしないみたいである。そうじゃないときは平気で相手の裏をかくことで必死なのに。不思議なのである。

大將の強さは、これはもう圧倒的で、『三國志』の記述によると刀一振りですぐに死んでしまったり、もうすごい勢い。だから、その大將が死んでしまうと、もう全軍の敗北が決まったようなものだ。

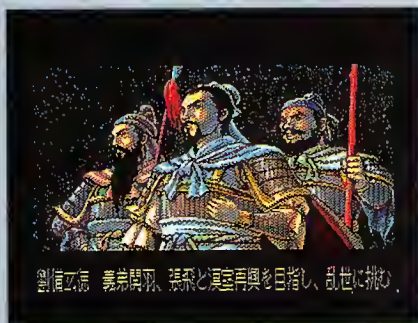
中国の歴史に全く無知なばおは劉備が中国統一するのかと思っていたが、見事に裏切られた。劉備はいつもかっこいいのだが、意外に優柔不断だったり愚かであったりする。諸葛亮が現れなければ、いつまでたっても人望はあるけれど、実情は素浪人、といった不安定な立場でいなくてはならなかった。『三國志』の本当の主役はこの諸葛亮だ、という見方もできる。そして、もうひとりの主役は曹操

である。『三國志』ではどちらかというと、悪役で、漢の皇帝をないがしろにしたりして、ひんしゆくものなのだが、これがどうして、なかなか人間的なキャラでおもしろい。なかでも、劉備の義兄弟、関羽に惚れ込むところがおもしろい。

関羽は張飛とともに劉備を長兄とした義兄弟の契りを結んだ男だ。戦士として優れているだけでなく、知性もある。そしてなによりも劉備に対する忠誠で、世に知られた人物である。単なる豪傑ではなく忠義の人として名を馳せていた関羽に惚れ込んだ曹操は、関羽を生け捕りにした際、なんとか部下にしようとやっきになるシーンがある。関羽はいつか劉備が現れたら、いつでも劉備の下に駆けつけていい、という条件で曹操の食客になるという下りである。曹操がどんないい衣装を与えても、関羽はかつて劉備にもらったぼろぼろの衣装をきたままで、曹操はそれを知ると、劉備にたまらないほど嫉妬を感じるのだ。



◎日本のSLGの典型を築いた作品だ



③劉備、関羽、張飛立つ！連戦連敗でも不思議と人望のあつた劉備、それを受ける関羽と張飛であった。桃園の義、いまいし？



④諸葛亮なくては、劉備の今日の名声も、「三國志」そのものも存在しなかったらう、と思われる。まさにスーパースターなのである。



⑤劉備全盛時には有力な武将が自白押しだった。70過ぎてても現役なんているおぼけみたいな武将もいた。全盛時に一気に事を進んでいたら……



⑥ゲーム中に使われる戦術や戦法も小説中に度々出現。吉川英治「三國志」は講談社文庫。最新歴史図書の「諸葛孔明」(中央公論社)も出た。

『三國志』から学ぶことは？

まもなく、劉備の居所がわかって、関羽は曹操に暇乞いに行くのだが、曹操は病気を理由に会おうとしない。会えば、約束どおり関羽を劉備の下に帰さなくてはならないからである。が、そんな苦労もむなし、関羽の固い意志は曲がらなかった。結局曹操の片思いにおわたたのではあるが、これは無駄にはならなかった。曹操包囲網がしかれ、曹操危機一髪のときにおちてきた曹操一行を逃したのがほかならぬ関羽だったのだ。関羽は昔の義理をもとに、曹操を逃がしたら自分の首を与えるともて諸葛亮に誓った。にもかかわらず、逃してしまふ。「三國志」を読んでいると、読者は何度も歯がゆい思いをさせられるのだが、ここはそのなかでも最高に歯がゆい場面である。その代償に関羽の情にあつく、義理固いナイスガイな一面を見せつけられるのである。

『三國志』を読み進めていくと、だんだん憂鬱な気分になってく

る。それは関羽、張飛、そして劉備がそれぞれ死んでいくところである。青年の高い理想を胸に桃園で義を結んだころの勇気みなぎり、血気盛んというようなノリがなくなり、感じられるのは冬の寒さだけだ。中国統一を最終目標にしてきた3人にとって、蜀をとったとはいえ、志半ばで世を去る無念は読者にも十分伝わってくる。

ばおばおなんか劉備の死ぬところで泣いてしまった。劉備が死ぬのは、魏への正面攻撃のさなかであった。劉備亡き後、国政の最高責任者になった諸葛亮孔明。物語の中盤からはこの人物が主人公ようになっていく。諸葛亮は劉備の意志を貫くため、再三魏に攻め入るのだが、ついに目的を達せずして戦地に倒れる。物語を読む限りでは、諸葛亮には余りにも人材が不足していた。魏は、なんのなんのといっても曹操の息子もなかなかのものだし、なんといっても仲達がいた。孔明にはとても及ばな

いが、彼が孔明に勝ちもしなくても負けなかったのは、孔明の偉大さを見抜いていたからである。これは結構迫力がある。自分にはとても歯が立たない相手の存在を認めるのは、勇気が必要とすることだからだ。

さて、『三國志』を読んでいた共感を覚えたことが2つある。ひとつは、勝敗にこだわらない、という点だ。戦争に負けても「勝敗は兵法の常」などといって、わりと楽観的なのだ。もちろん、全滅で死んでしまては元も子もないが、負け戦とわかると逃げるのだ。劉備にとりえがあるとすれば、逃げ方が実にうまいという点だ。

とにかく、諸葛亮に出会うまでは連戦連敗のような状態で、よく生き続けられたものだと、感心するばかりである。逃げ方がうまいのは劉備ばかりではない。曹操も逃げの達人である。負けて逃げる。これが最終的な勝利への条件ともいえる。しよせん、連戦連勝は無理なのだ。

たまには負ける。負けたときに命まで取られたらそこでおしまいなわけで、次に期す精神が重要なのだ。

もうひとつはさきほども書いたが、人材である。これはゲームの『三國志』シリーズを遊んでいる人にはわかりすぎていることだと思う。事が大きくなればなるほどひとりの人間では目が回りきらなくなる。諸葛亮の最後がいい例だ。諸葛亮自身は超人的な頭脳の持主なのだが、やはりひとりの力ではどうにもならない。超人的な頭脳ひとつよりも、そこそこ優れた頭脳10個のほうが強い。そういいきれん場合が多いのだ。とにかく、ひとりで国政から軍事まですべてをまかっていたのである。過労が元で死んだことになっているが、無理もないと思わせる。

ともあれ、『三國志』ファンだったら、絶対におもしろく読めるはず。夏休みを利用して全日巻にチャレンジしてはいかがだろうか。

DM fan

先月号で先取り的に載せた
ピンクソックス6。いよいよ本
格的に紹介できるぞ。あいかわ
らずかわいい女の子が続々登場
するのだ♡ 毎月おなじみのD
Sは、裏技情報もあるのだ。



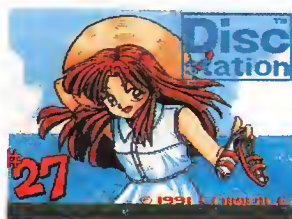
DS#27

● 2DD × 2 MSX2/2+ 1,940円・7月9日発売予定(毎月上旬発売)
● コンパイル

いよいよ夏本番の今日このごろ、みんなはどうしているかな? 毎日暑い日が続くから、体には十分気をつけよう。もしも暑さでぶっつんしそうになったときは、DSで一みそこねこねするといいかも。もしも。

さて、今月のDSはというと、夏の日差しのように、今月もめいっぱい元気ばりばりだ。かこみにして紹介する各コーナーのほかの内容は、まず、最近ノリが過激になる一方だというわさの、「リンクスネットコンパイルコーナー」。MSXのイベントでおなじみのハイパー河内

氏「ハミングバードソフトニュース」、オンライン小説「タイムシンドローム2」などの連載コーナーは、あいかわらず楽しい、連続AVG「ノーザンクォーターズ」の#4や、かわいいネコがとびまわるパズルゲームの面データ、「にゃんぴ面データ



さわやかタッチのDS#27の表紙だ

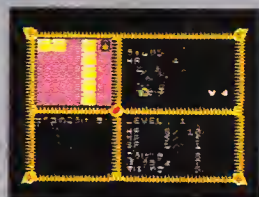
Vol.7、クイズゲーム「新・帰ってきたクイズII」など、好評のゲームシリーズもある。
また今回は、プレゼントがて

んこもりなのだ。
ゲームソフトやCDなどを、大放送するので、乞うご期待なのである。

読者投稿ゲーム

コンパイルには、DSの読者からゲームの投稿がよせられ、優秀な作品は、DSに掲載することになっている。今回はそんな作品を2つ紹介するぞ!

コンパイル



BGV 妖気な夜

音とCGで楽しむBGVのコーナー。今月は発売が夏ということで、夏といえば……。きもだめしですか? とにかく今回の題名は、「妖気な夜」。墓場で踊る、ファンキーなオバケを楽しんでね。

コンパイル



ピーチアップDSオリジナルメール・ボックス

「ピーチアップ」のおたよりコーナーの進行係、モモコとアオナのきゅきゅ2人組が、ここのところ発売されていない「ピーチアップ」によせられたファンレターをDJ風にかわゆく紹介。

もものきはうす



メイズランナー

コンパイルから発売している、PC-9801シリーズ用のDM、「ディスクステーション98」に入っているアクションゲームを、MSX版に移植したものである。

コンパイル



FIGHTING BET

4人の選手がバトルロイヤルで闘って、いったいだれが勝ち残るかを予想して点数をかけるゲームだ。◎○△×で、選手のパラメータをあらわしているのも、ギャンブルっぽくておもしろい。

MSX-FAN



※**テ**マーク……デモ
パマーク……遊べるもの

DS地下プロジェクト 隠された秘密のファイルたち

一見、なんの変哲もない、いつものDSのディスク。だが、中には秘密のヴェールに包まれた、謎のファイルが隠されていたのであった!

「ジャジャ〜ン!」と、効果音でも鳴りそうな雰囲気を書いてしまったが、ここで紹介するのは、DSの#25、#26などに入っている、隠しファイルのことなのだ。と、

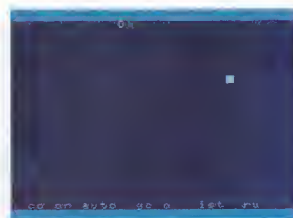
いっても、なにか複雑にキーを押したりしなければならぬわけではない。

まず、MSXをディスクを入れずに立ち上げ、BASICの画面でDSのディスクのFILESを出してみよう。

ゲームのシステムプログラムや、CGデータなどにまじって「キミモシクハ、パス」というカタカナ



DS #25のディスク1のfilesをとったところ。カタカナのファイルネームのものが、隠しファイルなのである



DS #26のディスク2に入っている、ブロックくずし。0 Kがアイドルでカーソルが玉、ブロックはファンクション表示の文字

だけのファイルが見つかるはず。これが隠しファイルで、その内容はコンパイルの開発の人が作った、

ギャグの効いたショートプログラムやグラフィックデモンストレーションなのだ。



ピンクソックス6

● MSX2/2+ 3,600円・発売中
 ● ウェンディマガジン

みなさん、おまたせしました。『ピンクソックス6』待望の発売なのだ。

今回の『ピンクソックス6』は、7月号でも発表したように、連続AVGの『誰か…』が最終回。ピンクソックス創刊以来の謎が、ついにあかされるぞ!

『恋の平均台』は、レーザーで撃ち合いをする巨大なゲームセンターを支配する、謎の人物に目をつけられた、ピンクソックスギャルのまなみちゃんが、そのゲームセンターのなかで、ものすごくエッチな目にあわされてしまうというお話。

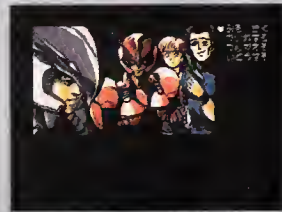
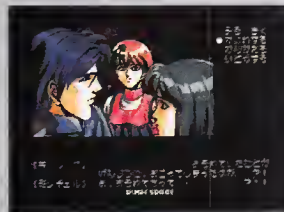


オープニングは3人娘の水着姿だよ

そのほか、御存知のおげつ4コママンガ『どしどしふんどし』、空中に浮かぶ、不思議な島のマップをクリックすると、おたよりコーナーや女の子の絵が見られる、『P.S City! Part1』、座禅アクション『一発くん4』などお楽しみに!

SFエロスアドベンチャー 誰か…**パ**

『ピンクソックス1』から6回に渡って展開してきた、SFエロスAVGが最終回を迎えた。ついに、もともと自分だったはずのミッチェルと対決するミナル。なぜ、ミッチェルは、ミナルになってしまったのか。そして宇宙船パソニクル号の運命は?



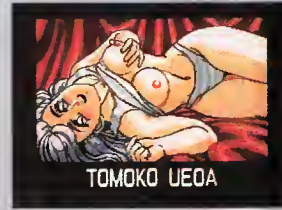
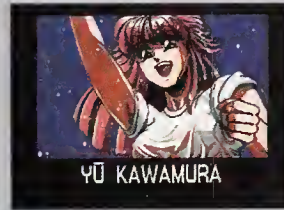
ピー エス シティ P.S City! Part1**パ**

天空に浮かぶ不思議な島を斜めにみおろすマップに、イベントが隠されている。うまくその場所をさがして、マウスなどでクリックすると、ピンクソックスギャルのセクシーでかわいい姿が見えたり、お便りやおわびのコーナーがはじまったりするのだ。



一発くん4 Let's zazen!**パ**

静かな山寺で座禅を組む人(?)が4人。まわりのあまりの静けさに、ウトウトといねむりをしようになる彼らを、見回りのおぼろさんがみつかる前に、たたきおこしあげるゲーム。一定時間、4人がおぼろさんに喝! をされなければ、女の子の♡が見られるぞ。



いーしょーくー

人気ゲームの移植の事情を紹介／

はまだかいな!?

今月のお題

とにかくやってるぞっ!

移植希望ゲーム BEST

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	2	シムシティ	イマジニア	PG	104
2	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	85
3	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	57
4	3	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	53
5	6	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	48
6	7	天地を喰らう	カプコン	GA	37
7	5	ファイナルファイト	カプコン	GA	34
8	8	大戦略III'90	システムソフト	P	28
9	11	ロードモナーク	日本ファルコム	P	27
10	初	ストリートファイターII	カプコン	A	26
11	10	A. III, A列車で行こう	アートディンク	P	25
12	31	天と地と	コナミ	P	24
12	15	ルーンワース2	T&Eソフト	P	24
14	13	ドラゴンクエストIV	エニックス	G	20
14	9	ポピュラス	イマジニア	PG	20
16	16	パロディウスだノ	コナミ	PA	17
17	18	ジーザスII	エニックス	P	15
18	14	グラディウスIII	コナミ	GA	12
18	21	アルシャーク	ライトスタッフ	P	12
18	12	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	12

■ 6月号アンケートハガキ1000通より集計

※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

多少の動きがある、と書いたが、まだ目に見えるかたちにはなっていないのである。

初登場では「ストリートファイターII」がいきなり10位。でも、これはどう考えても無理なんじゃないでしょうか。こういうのはゲーセンで楽しむのがよろしいかと……。むかし、「ガントレット」というゲームがあって、死ぬほど熱中したものだが、これがマックのゲームになって、ちっとも面白くなかったもんね。やっぱり、音とか画面の迫力とか、そんなのが影響してくるじゃない、この手のって。これが、はたしてPC-98なんかに移植されても面白いかどうか？ 物理的に可能かどうかよりも、向いているかどうか重大な要素だと思う。

「プリンセスメーカー」も落ちている。ガイナックスのゲームはもうMSXでは出ないのか、というようなふんいきを作ってしまったのだろうか？

業界で知らない人はいない

先日、某一般パソコンゲーム雑誌の編集部にかかろう機会があって、そこでMファンのことを話したら、相手の編集者に「注目してますよ」なんて、えらい勢いでいわれてしまった。よくよく聞いたら、このページのことを指していたらしく、すいぶん思い切ったこと書いてる、みたいに受けとられていたようである。雑誌に書くという行為はそれだけでいろんな影響を生んでいるのだなー、と思わざるを得なかった。「本気でケンカしてる

のかと思った」といわれて、自分の原稿の書き方がいかに穏当でなかったかに気づいたしだいである。

このページは、なにもソフトハウスを糾弾するためや、MSXへ移植を促進することを目的に作られたのではない。ただ、純粋にMSXへの移植の状況を見ていこう、ということでスタートしたわけだ。それがどうしたわけか行動するページになってしまった。いや、なにもそれが悪いことのように書いている

1位

シムシティ



④スーパーファミ版も発売され人気爆発。ついにトップに立ったノ(画面はPC-98版)

2位

サイレントメビウス



④2位に後退したけど、その人気は根強い。移植の可能性は……!? (画面はPC-98版)



3位 ダイナソア



◆ファルコム初の3D-RPG。かなり難易度が高いらしい(画面はPC-98版)

4位 ブライ下巻



◆このコーナーあてに「下巻も出してほしい」のはかき殺到中(画面はPC-98版)

5位 ドラゴンクエストⅢ



◆ファミコン版で遊べるけど、やっぱりMSXでも出してほしい(画面はファミコン版)

6位 天地を喰らう



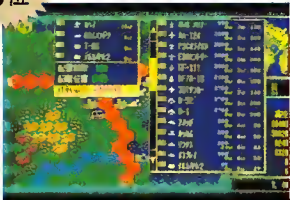
◆本宮ひろ志氏の人気マンガを、カプコンがゲーム化(画面はアーケード版)

7位 ファイナルファイト



◆格闘技ファン、プロレスファンにはこれに代えられない(画面はスーパーファミ版)

8位 大戦略Ⅲ'90



◆シミュレーションといえば、大戦略シリーズしかない(画面はPC-98版)

9位 ロードモナーク



◆遊びだしたらとまらない? ファルコムの10周年記念作品(画面はPC-98版)

10位 ストリートファイターⅡ



◆これまた格闘モノのゲーム。FMWの大に田も絶賛!? (画面はアーケード版)

つもりは毛頭ない。もちろん、だれでもできることをやればいいと思っているのだから、このページで現実に変化を起こすことができたのは、何よりうれしいことである。

だが、このページがそういう機能を持つにいたって、難しい問題もあわせ持ってしまう可能性もある。一部には、このページがソフトハウスにプレッシャ

ーをあたえるためのページだと勘違いしている読者もいるようだが、このページは、そんな大それたページではない。ここは、MSXをとりかこむソフトの状況を読者といっしょに考えよう、というページである。こちらとしては、あくまでもユーザーの立場を堅持するつもりではあるし、担当者や編集部レベルでできることのすべてをやっている

うとは思っている。だが、直接メーカーにプレッシャーをあてる場所ではない。もちろん、このページが存在そのものが関係諸方面にプレッシャーをあえてしまっているぶんには、これを否定するつもりはないのだがねえ……。

このページは読者のお便りが最大の財産である。移植希望の投票はもとより、アンケートハ

ガキに書かれたメッセージが栄養になっているのだ。実際、ここに発表しているもの以外でも、ソフトハウスの方にお見せしているものも少なくない。ソフトハウスにとっても、ユーザーの声は最も大きな存在なのはいくまでもない。だから、もっともいろいろな意見を寄せていただきたい、と考えているのである。

読者のお便りだけがたよりです

さて、読者のお便りを紹介してみたいと思う。といいつつハガキを探したら、ない/ いや、あるにはあるが、えらく少ない。困ったよーん/

今月は「ブライ下巻」に関するお便りが中心になってしまった。これは先月号の軽い「無理でしょうね」発言が起爆剤になっているのかもしれない。

「先月号の『いーしょーくーはまだかいな?』でのリバーヒルの人の言葉、「無理でしょうね」だって? どこの世界に上巻が出て下巻が出ないなんていう道理があるんだ? 常識がないと思えないぞ/ P.S. 少しいすぎました。すいません。

でも、出る、出ないははっきりしてほしいです」。

「リバーヒルソフト/ 「ブライ下巻」を移植できないというなら、Mファンの誌上で納得いくように説明しろ/ その点ガイナックスは偉いよ。かなり激越な言辞ではある。「無理でしょうね、のひとことは非常に腹が立ちました。イベントなどであれだけ宣伝しておいて下巻は出さないなんて許されませんよ。「ブライ下巻」に関することをもっと知りたいので特集してほしい。うーむ、この問題ははっきりしたコメントが出ないと収まりそうもないね。来月は最終的な結論を出したいと思っている。

「私は「プリンセスメーカー」がやりたい。あのゲームが私を呼んでいる。たとえパッケージが3倍になろうと、値段が2倍になろうとも、私は絶対買うぞ/」。

「前略。貴誌「いーしょーくーはまだかいな?」を楽しみにしているMSX支持者のひとりです。MSXはかつてない危機的状況にあります。それは皮肉なことにターボRが発表されたころから新作ソフトの数が減少の一途をたどっているからです。しかもその内の半数がいわゆるHソフトという状態では、MSXの将来に不安を覚えるのは当然でしょう。ゲーム専用機でも

ない、ビジネス用でもない、安価で互換性があって創造的なコンピュータ、それがMSXなのです。だから、絶対にMSXの火を消してはならないのです。いま、小さくなりかかっているこの火を再び輝く炎とするには新鮮な空気があるのです。それが優れた移植ソフトであることは疑いようがありません。おおげさに聞こえるかもしれませんが、この「シムシティ」移植計画にはMSXの存亡がかかっているのです。ぜひ成功させてください。ワープロで打ってあって「これはターボRで書きました」というコメントがある。深い思い入れがMSXにはあるのだ。



FAN NEWS

エアホッケー

アスキー
☎03-3486-8080
7月12日発売予定

媒体	MSX MSX 2/2+
対応機種	MSX MSX 2/2+
R A M	64K
セーブ機能	
価 格	2,980円
要MSX-GUN	

専用の銃を使ってパックを打ち合うスポーツ(!?)ゲーム。卓上型のように場所をとらないから、だれにでも手軽に楽しめるぞ。

本物をいちどは見たことがあるはず

大きいゲーセンや温泉地なんかによく置いてあるエアホッケー。最近では、あまり見ることがなくなったので、このゲームの名前を聞いて「ああ、あれか」

とピンときた人は、なかなかの通かもしれない。いちどでも遊んだことのある人ならわかると思うけど、対戦型のゲームというのは、とにかく盛りあがる。

ソフトの発売日まであとわずかだが、この機会に実物のほうも遊んでみてはいかがかな?



実物がこれ

◎渋谷のゲームファンタジア(ゲーセン)でエアホッケーを発見。いちど行ってみるべし

光線銃「MSX-GUN」とは?

パソコン版エアホッケーを遊ぶには、光線銃「MSX-GUN」が必要となる。この銃だが『ダンジョンハンター』(アスキーより1万2800円で発売中)の付属品なので、単体での販売はしていない。ようするに、『ダンジョンハンター』を持っていな



◎これが専用光線銃、MSX-GUNだ

ければ『エアホッケー』や次のページの『シューティングコレクション』は遊べないということだ。しかし、銃が2つあれば『エアホッケー』のほうは対戦も可能だから、みんなでお金を出し合って買うとか、銃を持っている友達を呼ぶとかして、ぜひとも2つそろえたいところだ。ちなみに、このMSX-GUNはジョイスティックポートにつないで使うもので、スコープも装備している。だが、狙いとはうらはらに照準が少しずれるので、うまくあたるようになるまで練習が必要だぞ。

MSXバージョンはシューティングエアホッケーなのだ!!

MSX用のゲームは上記のMSX-GUNを使って画面上的パックを撃ちあって得点を競い合うというもの。全部で、8つのモードがあって、それぞれ少しずつ違ったゲームが楽しめるようになっている。

画面は上下、二段構成になっている、相手のコートにあるパックを撃っても反応しないから、バシバシ撃ちまくっても安心だ。

ただ、あんまり連射ばかりしていると、簡単に打ち返されてしまうから、つまらなくなってしまうぞ。それと、今回はちょっと紹介できなかったけれど、このゲームには2人用対戦モードが用意されているんだ。銃が2つ必要なんだけど、やっぱり友だちとやるのがいちばんおもしろい! 編集部でも連日、熱戦が繰り広げられている。

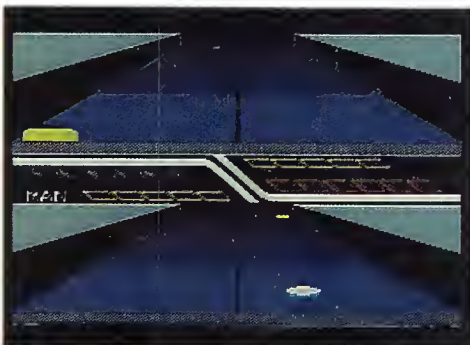
A タイプ

これはゴールが狭くなっていて、実物に近いタイプだ。はね返りなどをうまく利用しないと、たとえコンピュータが相手といえどなかなか得点することはできないぞ。



B タイプ

コートエンドが全部ゴールになっているというタイプ。難易度が、かなり高くなってしまうので、なれていないと負けは目に見えているぞ。しっかり練習してからやろう。



C タイプ

壁がなくなったところだけがゴールになるタイプ。最初はこれで練習するといい。最後に必勝法をひとつ。パックを2度撃ちると、かなりのスピードで打ち返すことができるぞ。



HIT
▶ PIG RACE
SELECT
HIT
SHOOTING
SELECT

シューティングコレクション

前ページの「MSX-GUN」を使用してブタのおしりや、的を撃つゲームだ。ただひたすら撃っているだけでは、らちはあかないぞ。

媒体	2DD
対応機種	MSX MSX2/2+
R A M	64K
セーブ機能	
価 格	2,960円
要MSX-GUN	

バシバシ撃ちまくって、ドンドン腕をみがけ!!

「エアホッケー」と同時発売になるこのゲーム。銃のことについては前ページを見てほしい。

ゲームのモードは「PIG RACE」と「SHOOTING」の2つ。後者のほうは射的ゲームが4つも収録されていて「PIG～」のほうと合わせると、

両方で5種類のゲームが楽しめるようになっていて。とにかく、どれもみんな撃てばいいゲームなわけで、あとは自分の腕しいところ。2人対戦プレイができないのはちょっと残念だけど、1人で遊んでもなかなか楽しめるゲームだ。

PIG RACE

このゲームは、その名のとおりブタちゃんレースである。ブタちゃんのおしりを銃で撃ち、障害物を飛びこえつつ、コンピュータ側のブタちゃんより早くゴールを目指すというもの。ブタちゃんがコミカルでカワイイぞ。



穴に落ちやがったの図

こんな落とし穴にひっかかっているようでは、まだまだ修行がたりない。この先2重、3重になって出てくる場面では、連続ジャンプが必要だぞ!!

ぶつかってこけたの図

ハードルはちょっとしたタイミングをまちがえると、すぐひっかかってしまうから気をつけよう。横へ移動するには、おしりの端を撃てばいいぞ。



うまく飛び越えたの図

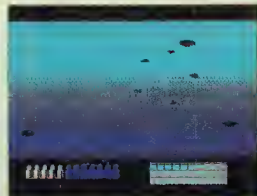
この写真のようにあたりどころがいいと、ななめジャンプができるんだ。そのほかにも、おしりを連射すると空中を飛ぶこともできてしまうぞ。

SHOOTING

こちらはただ単に撃てばいいという射的ゲームが、4種類入っている。ややこしいことや、難しいことなどいっさいなし。誰でも手軽に遊べるのが魅力だ。つまらないミスをしないうちに正確に撃つことを、こころがけよう。

4つのゲームから好きなものを選ぶ

GAME 1



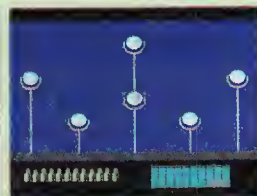
① ようするに、これはクレー射撃みたいなゲーム。めざせパーフェクト!

むっ、むなし!!



② あてて何もいうことはないだろう

GAME 2



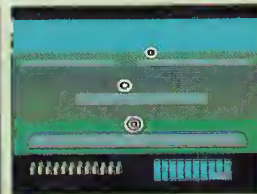
③ 指示のあった的だけを狙って撃っていくゲーム。反射神経がものをいうぞ



④ 指示された的以外は撃ってもムダだから、あせらずにおちついて撃とう

間違えるなよ!!

GAME 3



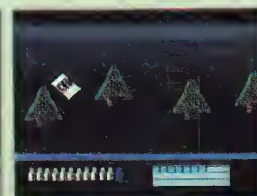
⑤ 横から動いてくる的を正確に撃つゲーム。動くスピードは変化するぞ



⑥ もたもたしているあいだに的はさっさといてしまうぞ

早く、正確に!!

GAME 4



⑦ 空きカンを撃ち上げ、上の画面にあるカゴに、うまく入れるゲーム



⑧ ああ、ここからが勝負。4つのゲームのなかではいちばん難しいぞ!!

フェアリーテール海賊版

エッチゲーム5本のパロディなんだけどそれだけじゃない! この海賊版をプレイすると、キミはエッチゲームの真髄に触れられる……かもしれない♡

媒体	CD × 3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	3,900円(税込)

フェアリーテールの5大♡♡♡ソフトの大共演なのだ!

美少女ソフトのメーカーとして人気のあるフェアリーテールが、あえて海賊版と名付けて発売する、いままでにないタイプのゲームソフトだ。

内容は謎のゲーム学者千駄ヶ谷教授が、フェアリーテールの人気ゲーム5本を教材に、深夜TV番組「カノッサの屈辱」風に紹介しながら、エッチソフトについての講義をするというもの、もちろんゲームとしてプレイできる構成になっている。

たとえば、AVGの「リップスティックアドベンチャー2」のメッセージが、しつこいほどに詳しく、逆に思いつきぶっくらぼうだったらどうなるか? RPG「X・na」の正義の戦士が大ボケだったらどうなっ

千駄ヶ谷教授



①はじめなんか大ボケなのか、謎の教授である

てしまうか? 2次コンの人のための、本当の〇〇〇とはなにかの研究などなど、かなり過激なギャグの連続なのだ。

ネタにされた5つのソフト



① まずは本街理アドベンチャーを紹介



② 腹が立つほどくどいAVGを体験する



③ RPGの主人公がウスラ〇カだったら?



④ 女の子の〇〇〇の真実を知っているか?



⑤ 未発売のゲームのCGも見せちゃうぞ!

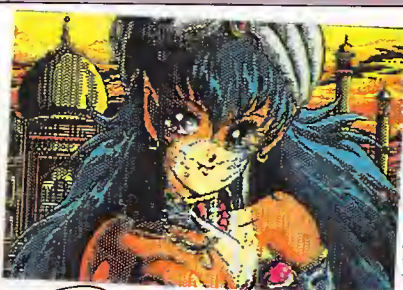
どこかで見た顔はじめて見る胸わすれられないあのポーズ

さて、フェアリーテールといえば美少女。このソフトでも、もちろんよりすぐりの美少女が、つぎつぎ登場するぞ。

以前プレイしたゲームのお気に入りのあの子と再会できたり、

うわさでしか知らなかった子に出会えたりするというわけ。ゲームを解いたところまでの女の子の絵を見返せる「SWEET GIRLS ALBUM MODE」もあるぞ。しかもゲームを

最後まで解けば、MSXに移植されていない「ストロベリー大戦略・Novu」の女の子のグラフィックまで見られる!



⑥ オリエンタルな雰囲気的美少女です



⑦ 殺しのドレス2から。アタルトだな



⑧ リップ2の重要キャラクターがなかなかいい



⑨ 二、この腰の線がセクシーだわ



⑩ X・naの姉妹。妹のほうが好きなの♡



⑪ ワイルドな美少女はストロベリーから



⑫ わあ! リップ2の音美ちゃんだあ! ごめんなさい!

On Sale

発売中のNewソフトを再チェック

今月は14本のソフトが発売になり、にぎやかなオンセール。夏休みに向け、ホントたくさんのソフトが発売になった。ゲームにMIDIに、様々なジャンルから大集合!

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

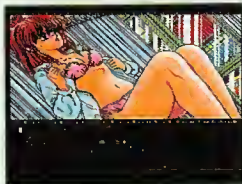
〈対応機種種の記号の意味〉無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。□はMSX-MUSICに対応したソフト。



5月15日から6月14日 までに発売されたソフト

- 5月15日 DPS SG set2(D) / アリスソフト / 6,800円
DPS SG data2(D: 通信販売のみ) / アリスソフト / 4,500円
- 17日 野球道Ⅰ選手データブック'91(D: タケルでのみ販売) / 日本クリエイティブ / 2,500円 □
- 23日 信長の野望・武将風雲録(R) / 光荣 / 11,800円 □
信長の野望・武将風雲録(R: サウンドウェアつき) / 光荣 / 14,200円 □
- 24日 ルーンマスター 三国英傑伝(D) / コンパイル / 6,800円 □
- 30日 信長の野望・武将風雲録(D) / 光荣 / 9,800円 □
信長の野望・武将風雲録(D: サウンドウェアつき) / 光荣 / 12,200円 □
- 6月2日 フェアリーテール海賊版(D: タケルでのみ販売) / フェアリーテール / 3,900円
- 11日 ディスクステーション#26(D) / コンパイル / 1,940円 □
- 8日 エストランド物語(D: タケルでのみ販売) / MEDO / 6,800円 □
- 14日 銀河英雄伝説ⅡDX kit(D) / ボーステック / 4,800円 □
ナイスミディパックMIDIRA Aセット(R+D) / ビッツ / 47,500円
ナイスミディパックMIDIRA Cセット(R+D) / ビッツ / 68,800円

※ビッツより発売の「ナイスミディパックMIDIRA」は、MIDIサウルスと音源モジュールがセットになったもので、AセットがカシオCSM-1、CセットがローランドCM-32Lの音源がセットになっています。



●アリスソフトの「DPS SG set2」。



●今日からマップを公開した「ルーンマスター」。



ユーザーの主張

今月の『もしもMSXがこうだったら…』

6月号で募集したテーマは「もしもMSXがこうだったら……」悲しいことに、これに関するハガキはほとんどなかった。うーん、困った困ったどうしようと思いついて、いいあんばいに元Mファンで現在ファミマが編集部のまんぼう佐伯が通りかかったので、ちょっとつかまえてネタ出しをさせてみた。以下にあげるのが、彼の「もしもMSXがこうだったら……」である。

●外部でいからCD-ROMをつける ●とうぜんデュアルCPU (Z80+R800 28MHz) ●2HDの2ドライブ ●スプライト300枚、BG10枚がそれぞれ拡大回転縮小 ●MIDI端子標準装備 ●内蔵音源PCM8音 ●メインメモリ2メガバイト ●マルチタスクGUI ●音声入力機能 ●RS-232Cによりビデオ制御 ●4800bpsモデム内蔵 ●RAMドライブ1.25メガ……と、まあこんなぐあい。さすがはコナミ命のゲームの達人、これだけの機能があればかなりのゲームがつくれそうだし、ものすごく魅力的でもある。けど、現在のMSXにはMSXでいいところがたくさんあるし、低価格でこ

んなに幅広く活用できる、こんないいマシンはほかにはない。個人的な意見をいわせてもらえば、現在のMSXらしさを残しながら、うまいことすこずつ進化していったらなって思うわけである。今月はうちわネタで申しわけなかった。来月こそはきちんとやるからカンベンね。

というわけで、今月はお茶を濁しておしまい。次回のテーマは「ソフトハウスさん教えてね」でいきたい。日頃、疑問に思っていることや、各ソフトハウスに聞いてみたいことをハガキに書いて送ってもらいたい。しめ切りは7月末日、発表は9月号で。なお、ハガキが掲載された人にはMファン特製テレカを進呈するのでジャカジャカたのむぞ! ——などと原稿を書いていたら、後ろから小声で話しかけてきたヤツがいた。「MSXがPC-98なんかと同じように、640×400ドットだったら、ゲームの移植がかなり楽になるんだけどなあ……」。声の主は、ファンダム班のウギヤ川井田である。「そうならばアリスソフトのゲームも、もっとはやく移植されるのに……」。さすがは美少女の権威である。

「ユーザーの主張」への
お便りはこちらへ!

〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「8月号ユーザーの主張」係

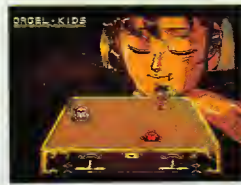


J&P 渋谷店 売り上げベスト10

光荣の新作「武将風雲録」がトップ。「銀英伝Ⅱ」も「DX kit」の発売により再浮上してきた。



●やっぱり強い、光荣「信長の野望・武将風雲録」。



●毎月のお約束「ディスクステーション#26」。

10位の「F1スピリット」は再販されたもので、コナミ人気いまだ衰えずである。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
ノ	1	—	信長の野望・武将風雲録	光荣
ノ	2	—	ディスクステーション#26	コンパイル
ノ	3	—	銀河英雄伝説ⅡDX kit	ボーステック
ノ	4	1	ディスクステーション#25	コンパイル
ノ	5	4	ピンクソックス5	ウェンティマガジン
ノ	6	2	提督の決断	光荣
ノ	7	—	DPS SG set2	アリスソフト
ノ	8	3	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック
ノ	9	—	サークⅡ	マイクロキャビン
ノ	10	—	F-1スピリット	コナミ

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします(6月15日調べ)

●今月はディスクステーションが2本もランクイン。コンパイルもガンバツてるのだ。

COMING SOON

カミング スーン

新作ソフトを先取り

今月のCOMING SOONは、ドキドキわくわくトロトロの美少女2本立て。身も心もお
マタも熱暴走かくこの出血大サービスなのだ。ほかにも、夏休みから秋にかけての新作情報も
拡大してどっさり掲載。とにかくMSXが熱いのだ!!



とうしん 闘神都市

■アリスソフト

■☎07442-4-7855

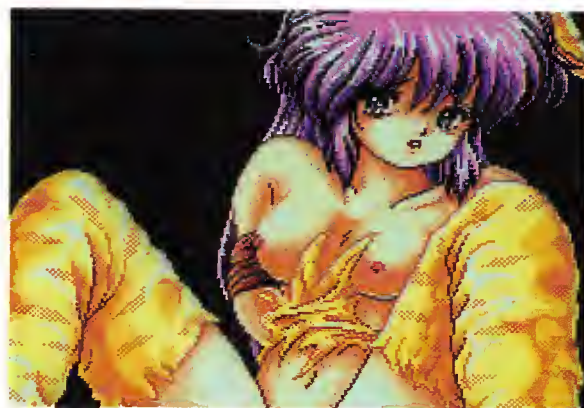
■今秋発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	美少女ロールプレイング
価格	6,800円

全国の美少女ソフトファンを
熱狂させ、現在MSXへの移植

が進行中のこのゲーム。ついに
MSX版の画面を掲載できると
きがやってきた。

今回MSXへ移植するにあたり、アリスソフトでは新たに絵を描きおこしたり、♡なシーンにはインターレースモードを使用するなど、美しいグラフィック実現に向け、がんばっているそう。アリスソフト開発部隊の話によると、「快適に遊んでもらうため、ディスクアクセスも最小限にとどめる」そうで、



③このキレイなグラフィック、さすがはアリスソフト。こんなかわいい女の子がいっぱい、おっぱい♡

こっちのほうもかなり期待ができそう。

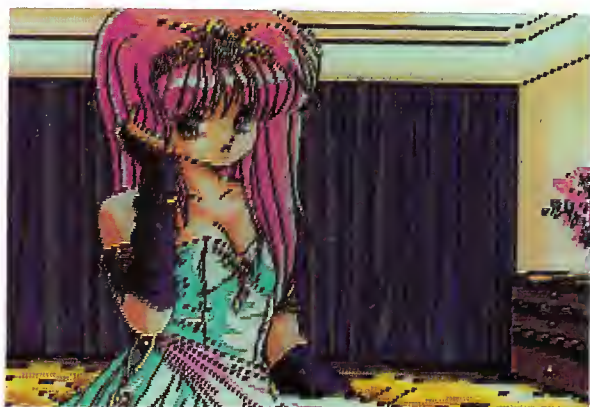
ゲームは、迷宮(3Dダンジョン)で修行し、闘神大会という最強戦士を決めるトーナメントで優勝を目指すというもの。しかし、ゲームを進めていくうちに二転三転のドンデン返しがあり、ストーリーもかなり練られているようだ。お隣のテクポリ編集



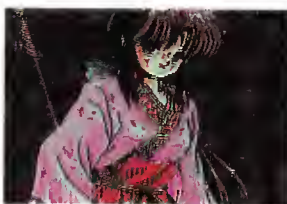
④この色使い、泣けてくるね〜

部では、このゲームを担当したばかりに、戦国SLGオタクから美少女オタクへと変貌してしまった者までいるというから怖いもんだ。

他機種版で猛威をふるった『闘神都市』の発売は秋ごろとのこと。美少女ソフトファンのみならず、発売が待ちどおしい1本といえそう。



⑤ピンクのサラサラ髪の美少女タキミコ。こんな子をパートナーにゲームができるんだから、ホントしあわせだよ♡



⑥『闘神都市』は美少女の宝庫だ!

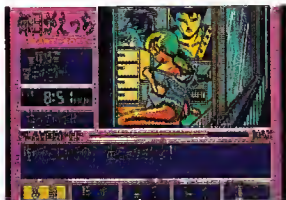
毎日がえっち

■ハート電子産業

■☎045-461-6071

■8月2日発売予定

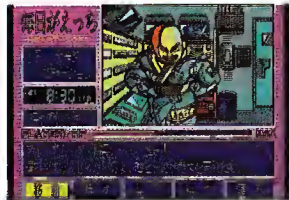
媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	美少女アドベンチャー
価格	7,200円



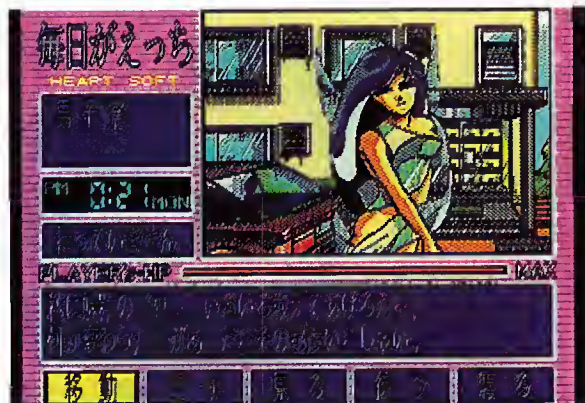
夜の看護婦案をのぞいてみると……

プレイヤーの役どころは、女の1000人斬り(わからない人はそれでよろしい)を目指している、渡桃助^{わたももすけ}というお医者さん。ゲームは、悲願達成まであと14人にせまったところからはじめるのである。

プレイヤーは獲物(女の子)を求め、あっちブラブラこっちブラブラするわけだが、時間という概念があるため、よく考えて



院長につかまるとダメージをうけるぞ



男子寮のまえに現れた妖精のヒロイン。彼女は、いろいろな情報を教えてくれるぞ

行動しなくてはいけない。たとえば、看護婦寮は夜じゃないと女の子がいなかったか、夜中は電車での移動はできないとかね。あとは、行く先々で手に入るアイテムを駆使し、女の子にせまればい。寝るときは寝て体力を回復させ、やるときはやる。これが基本である。「実生活感覚のスリリングなエッチタイム」



このマップ内を移動するのだ

がキャッチのこのゲーム。キミも夏休みに1000人斬りだ！

ソフトハウスの



うちにも
いわせて
ください

ソフトハウスの内緒のお話が聞けちゃうこのコーナー。

今月も絶好

調ノリノリの6社が登場し、近況やら新作情報やらを報告してくれるぞ。さてさて、どんなことが書いてあるかな？

アリスソフト

MSX版の『闘神都市』の開発が着々と進行中です。インターレースモード、そして専用で一部書き換えたCGを使用し、MSX用にいろいろと改造を加えています。発売日はまだハッキリと決められない状態ですが、期待して待っています。(TADA)

ウェンディマガジン

天空に浮かぶ町「PSシティ」複雑な人間関係「誰か……」人間、辛抱だ「一発くん」トーカーテイオーの逆襲「まなみの恋の平均台」摩訶不思議・意味不明「どしどしふんどし」ピンクソックス6、堂々公開(フック)

コンパイル

『ルーンマスター三国英傑伝』は遊んでくれたかな？ MSXのコンパイルは、アッとおどろくソフトを準備してますので期待してくださいね。関係ないけど、ナグザットのCD-ROM²『精霊戦士スプリガン』の音楽の編曲はすべて私です。(まいて田中)

ハート電子産業

『毎日がえっち』が8月2日に発売予定です。主人公は、ところかまわず女の子とHしたがるとんでもないヤツ。でも、それは望むところだよ。スッポンドリンクや天使のパンティ、はたまた乙女のブラなどのアイテムを駆使してやりまくれ！(ギンバ)

フェアリーテール

みなさま、夏休みの計画はもうたちましたか？ フェアリーテール&カクテルも、夏休みに向けて新作を用意しています。『フェアリーテール海賊版』『カクテル・ソフト増刊号』、期待して待っていてください。でも、宿題もしっかりやるんだよ！(YOH)

もものきはうす

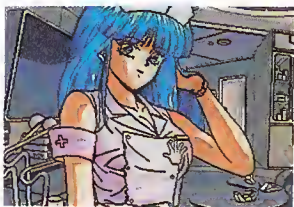
えっと、あの『アウトリーミッツ』がカードバトルアドベンチャーになって、9月27日に発売されるんですよ。キャラクタデザインは、美少女マンガ家の悠宇樹先生です。うわあ、すごい！もうドキドキですね。ねっ、先輩！(初登場のアオナ)

●GAMEテクノポリスの「キミだけに愛を…」彼女が紺野美沙だ。
画面はPC-98版

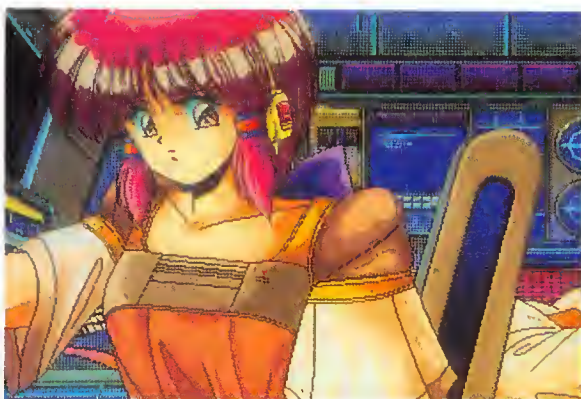


今月のこのコーナーは、ズバーンと拡大版。夏休みから秋、冬にかけてのゲーム情報を紹介していこうと思う。

まずはDSでおなじみのコンパイルから。現在発売中の「ルーンマスター三國英傑伝」のつぎにラインナップされていた「ドラゴンクイズ」だが、なんと発売が無期延期となってしまった。8月発売予定ということで、先月のFAN・NEWSで紹介したばかりだということに、ほんとうに残念としかいいようがない。



●エルフの「エル」局部をクリックするのは快感／画面はPC-98版



追
跡
拡大版

開発中ゲーム情報



●初公開 MSX版「サークガゼルの塔」今回は画面原真1点しか載せられないけど、来月はドーンと載せたいノ

そのかわりといっはなんだが、10月に「笑っせえるすまん」の発売が決定。これは、テレビ番組「ギミア・ぶれいく」のなかでやっているアニメをコンパイルがAVG化したもので、ココロのスキマをうめてくれる期待のソフトといえるだろう。

つづいては、アスキーの表計算ソフト「ViewCALC」。発売日が気になっている人も多いと思うのでアスキーに聞いてみたところ、7月中旬発売予定というお答え。これなら先月のFAN RADARで書いたように、その気になれば夏休みの宿題に活用することもできそうだ。

他機種版が発売になったマイクロキャビンの新作「サークガゼルの塔」。夏休みに開催されるMSXのイベント「電遊フェスティバル」には、なんらかの形で出展したいそうで、現在急ピッチで開発が進んでいる。発売は9月の予定だそうで、今月は

ビジュアル画面のみの掲載だ。

さて、ここでGAMEテクノポリスの新作情報がとびこんできたので紹介しよう。タイトルは「キミだけに愛を…」だ。主人公の早坂秋緒は高校2年の女の子。ある日、秋緒が思いをよせていた先輩の紺野美沙が、なんと兄と婚約してしまった。しかし、美沙への恋心を振りきれないでいる秋緒は、なんとか彼女のハートを射止めようとがんばる……といったストーリーの恋愛ものだ。にぎりのない現実味のある設定がウリの学園AVGで、原画はレモンピープル誌などでおなじみの織倉まこと氏が担当。発売は秋の予定だ。

美少女ソフトでは、エルフの新作アドベンチャー「エル」の移植が正式に決定した。PC-98版ではフルマウス・オペレー

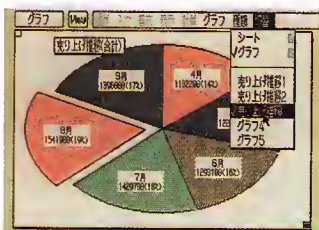


●発売が延期になってしまった「ドラゴンクイズ」コンパイルさんはやく出してネ

ションでゲームを進めていく方式だったが、MSX版ではマウスの代わりにパッドを使うようになるかもしれないそうで、仕様や発売日などはまだまだはっきりと決まっていない状態とのこと。詳細は来月以降で。

一方、フェアリーテール&カクテルソフトではなんと4本の新作を準備しているそうだ。銀河系一周レースを題材にしたSF-AVG「ナイキ」、あの話題のマンガ家・遊人の原作をアレンジした「校内写生」、サスペンスAVG「殺しのドレス3」、ナンパシミュレーション「きんきんきんきん・スピリッツ」と、そうそうたるもの。「ナイキ」は8月発売予定、そのほかは秋ごろだろう。

まあ、今月はこんなところで。では、ごきげんようサヨナラ。



●ゲームじゃないけどアスキーの「ViewCALC」も注目の1本だ

ひとめで
わかる!



ソフト・ハード・本に関する最新情報

MSX 新作発売予定表



この情報は

6月24日

現在のものです!

記号の意味▶無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に対応。
とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武蔵(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月	6日 ピンクソックス6(D)/ウェンティマガジン/3,600円□
	9日 ディスクステーション#27(D)/コンパイル/1,940円□
	12日 ●エアホッケー(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円
	12日 ●シューティングコレクション(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円
	中旬 ★ViewGALC(D:要MSXView)/アスキー/14,800円
	24日 ●スーパープロコレ本+D/徳間書店/1,980円(税込)
	? スコアサウルス(D)/ビッツ/価格未定
8月	? フォクシー2(D)/エルフ/7,800円
	2日 毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円□
	8日 MSX・FAN9月号(本)/徳間書店/540円
	9日 ディスクステーション#28(D)/コンパイル/1,940円□
	10日 ソーサリアン(D)/ブラザー工業/8,800円□
	中旬 グラフサウルスVer.2.0(D)/ビッツ/12,800円
	下旬 ソーサリアン(D:タケルで販売)/ブラザー工業/6,800円□
9月	下旬 ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円
	? ナイスミディバックMIDIRA Bセット(R+D)/ビッツ/60,000円
	? シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/価格未定□
	? ナイキ(D)/カクテル・ソフト/7,800円
	6日 ディスクステーション#29(D)/コンパイル/1,940円□
	7日 MSX・FAN10月号(本)/徳間書店/価格未定
	27日 アウターリミッツII(D)もものきはうす/6,800円□
	下旬 校内写真1~3巻(D)/フェアリーテール(X指定ブランド)/各4,800円
	? サーク ガゼルの塔(D)/マイクロキャビン/7,800円□

10月以降と発売日未定

タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
闘神都市(D)/アリスソフト/価格未定
斬 夜叉円舞曲(D)/ウルフチーム/価格未定□
エル(D)/エルフ/7,800円
ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定□
伊忍道・打倒信長(R)/光栄/11,800円□
伊忍道・打倒信長(R:サウンドウェアつき)/光栄/14,200円□
伊忍道・打倒信長(D)/光栄/9,800円□
伊忍道・打倒信長(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円□
笑っせえるすまん(D)/コンパイル/9,980円□
麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノール/価格未定□
夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円
天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円
倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定
キミだけに愛を... (D)/GAMEテクノポリス/7,800円
●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本テクスタ/7,800円
ソープランドストーリーII・メモリー(D)/ハード/5,800円
ビバ・ラスベガス(R)/ハル研究所/価格未定
キャル(D)/パーティーソフト/6,800円
ビースト(D)/パーティーソフト/7,800円
殺しのドレス3(D)/フェアリーテール/7,800円
きゃんきゃんバニー スピリッツ(D)/カクテル・ソフト/7,800円
エフェラ アンド ジリオラ ジエンプレ フロム ダークネス(D)/ブレイングレイ/価格未定
スーパー上海ドラゴンズアイ(D)/ホット・ビィ/価格未定□
3Dプール(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
囲碁ゲーム 入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円

※「ナイスミディバックMIDIRA(ミディラ)はMIDIサウルスと音源モジュール(キーボードのついてないタイプ)がセットになったもので全部で3種類発売予定。
AセットはCSM-1(カシオ)、BセットはKC-10相当のモジュール(カワイ)、CセットはCM-32L(ローランド)の音源がそれぞれセットになる。
※「ドラゴンクエスト」(コンパイル)の発売は無期延期に、「はいばあナースアカデミー」(もものきはうす)は発売中止になりました。

千代田区三番町、地学教室のMSX

大妻中等学校で良妻賢母候補をデジタル化してゆく 田仲義弘教諭

この界隈には1つとして水平な道がない。大小長短さまざまな坂が入り組んでさまざまなうねりを作り、名所・旧所に流れていく。そのまま行けば靖国神社や武道館のほうへ行く大通りからちょっとはずれ、中くらいの坂を転がっていくと浅い谷底に大妻中等学校が建っている。

無数の女の子が給食当番姿で料理を作っている部屋(たぶん家庭科実習室)があり、そのまへの地学教室へ黙って忍びこむと、12台のMSX(FS-5500)にそれぞれ2人ずつはりついて、画面のBASICリストをため息まじりで見つめていた。

田仲先生は、ターボRやPC98CVやビデオワークマンやオーバーヘッドカメラ(OHPのビデオカメラ版)が乗った教壇のかけで、MSXのBASICによる植物図鑑の仕上げにかかっているところだった。「生徒はパソコンにまかせといわたりはいつも遊んでいるんです」。こういうのも、職場のOA化なのだろうか。

この日は、高3の選択授業で、内容はBASIC入門だった。ある成績群の最低点を判断・表示するプログラムの2か所に空欄があり、そこにどんな式を入れるべきかを考える。ときどきピッという音が聞こえてくる。

田仲先生は、生物・地学が専門。図鑑などの本格的なソフトをBASICで自作し、授業で使っている。中学生用の教材はもう25、6時間ぶん作りあげ、こんどは高校生用の教材にとりかかるところという。ちょっとまえの「作品」では、SCREEN5に描かれた心臓がページ切り換えて動き、SOUND文でドクンドクンと音が鳴るデモや、P波とS波の到達時刻から震央を探すゲームなど、思わず「採用」した



MSXは6年まえから。MSX1のころは先生の親機と生徒の子機を特注のCMTケーブルで接続してプログラムを転送した



中学では、自作の教材によるCAI(コンピュータによる教育)をやっているが、高校ではいまだにBASICの授業だけ。本誌のスーパービギナーズ講座よりももうすこしかたんな感じのBASIC講座だが、みんなパズルを解くように楽しんでいる



本誌6月号のMSXシンポジウム座談会にも登場していた。教師が教材を作るならMSXが最適というのが持論

くなる小品も多い。

あたりをうろろするカメラマンには目もくれず、真剣に最低点判断ルーチンに取り組んでいる。将来の良妻賢母候補の姿が印象に残った。2時間の授業が終わって、最後に先生が自作のシミュレータを使って、BASICの



どうしてもプログラムの仕組みがわからないうって先生のところに直訴に来た生徒もいた。自由な雰囲気か楽しい

ログラムのアルゴリズムを解説したあと、「次は変数より便利に使える配列変数をやります」と予告する。地味そうな授業だが、放課後、先生の手伝いに来ていた卒業生の新藤さんに聞くと「すっこくおもしろくて、後輩にも勧めているんです」って。



先生の教材作りを手伝っている卒業生グループ。みんな大妻大の1年生で、右から山本さん、新藤さん、牛沢さん。この日は3月17日の授業の画像を修正していた

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
橋本宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北村純子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科教之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+猪田洋志+引田伸一+福成雅英
+猪俣康一
ASSISTANT EDITORS
岡田忠博+奥義之+川井田茂雄+川尻孝史
+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+渡辺庸
STAFF PHOTOGRAPHER
浜野忠夫
CONTRIBUTORS
高田陽+田原由紀+諏訪由里子+横川理彦
+星野博和
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイナー(釜田泰
行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE+清水
保邦
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき+中野カンフー+野見
山つじ+成田保宏+にわめじろ+南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀+元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三
FINISH DESIGNERS
南あくせす+映ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL ★ AIR

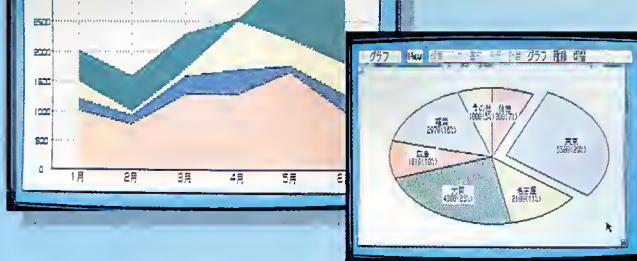
◆今月は新人が2人入ってきた。2人とも学生バイトだ◆その1人、スーパーマンに似ているSくんは、自宅が三浦半島なのにもかかわらず、新橋くんだりまでバイトに来ている。そのうえ入ってきたばかりのとき「Mファンはあまり読んでなかったんですが、間違いない深いのパズルはよく見てました」などとあいさつして座を真っ白にした。念のため付け加えておくと、そんなパズル、うちには載っていない◆もう1人、Oくんはお尻が大きくて、1日最低10回は「ああ、くやしいなあ」となってもくやしがる◆おしりが大きいといえ、4年まえの12月には新人だったHくんは、下腹部が妙に出ている。そのうえ、その腹の上にウエストバッグをつけるものだから、まるでカタカナの「ト」に見える。フェイドアウト。

A D ★ INDEX

アスキー	表3
コンパイル	84
東京ホビーセンター	91
徳間書店	86、87、90
日本進学指導センター	82、83
日本テレネット	85
ブラザー工業	表2
松下電器産業	表4

次号9月号は、巻頭19ページ//超大型アタック「ソーサリアン」大爆発 8月8日発売 540円

©徳間書店インターメディア 1991 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。



MSX MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC [ビュ・カルク]

ViewCALC

近日発売予定

MSX turbo R専用

MSX turbo R

価格14,800円
(送料1,000円)MSX
シミュレーション

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに
MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア
「ViewCALC」新登場。
売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、
グラフ機能をフルに活用した
シミュレーションも可能です。

あると便利

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX 増設RAMカートリッジ

価格 30,000円 (送料1,000円)

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメ
インRAMを増設するためのカートリッジです。日本語
MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの
容量を増やすことができます。

■特長：●768KバイトのRAMを搭載／例えば、MSXViewの実行ディスク
の内容をRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がた
いへんスムーズになります。●MMS(MSX Memory Mapper System)仕
様に準拠／日本語MSX-DOS2のマップサポーターテンにより、ユー
ザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各
種ユーティリティプログラムが付属。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R

■パッケージ内容：MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、
マニュアル

*注意：MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日
本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけ
で、ご使用になれます。)またMEM-768のRAMディスクに保存した内
容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェア
です。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローン
のシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワーク
シートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択
しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数(sum、max、mod
など)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。

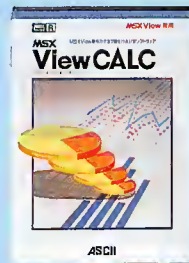
■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)
／マニュアル式

必要

*本パッケージには、「MSXView」が含まれ
ておりません。ViewCALCをご使用になるには、
「MSXView」が必要です。

*「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売
の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMデ
ィスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデ
ータ保存用に使うことができます。

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス
MSXView「エムエスエックス・ビュ」

MSXView

好評発売中

MSX turbo R専用

MSX turbo R

価格 9,800円
(送料1,000円)

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX
turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラ
フィカルユーザーインターフェイス「GUI」を提供する
「MSXView」。テキストエディタ、グラフィックツール、
プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。
MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

■特長：●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイ
ルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／「MSXView」
対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法
を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／ViewTED、
ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK

■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：システムディスク(3.5-2DD)OverVIEWディスク(3.5-
2DD)専用漢字ROMカートリッジ／マニュアル式

項目	入力	表示	計算	グラフ	印刷	説明
1	売上	1000	1000	1000	1000	1000
2	経費	500	500	500	500	500
3	利益	500	500	500	500	500
4	売上	1000	1000	1000	1000	1000
5	経費	500	500	500	500	500
6	利益	500	500	500	500	500
7	売上	1000	1000	1000	1000	1000
8	経費	500	500	500	500	500
9	利益	500	500	500	500	500
10	売上	1000	1000	1000	1000	1000

Panasonic

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。



ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU
「R-800」搭載。ゲームも
ワープロも、グンと速い



ターボRの実力②
PC用ソフトも動作し、内蔵メモリ
MSXが、コトバをしやべるのだ。

ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載、メインRAM
256KB。これは驚異の頭脳だ。

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST

パナソニック **MSX turbo R** パソコン
FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶ 従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまゝ5～6倍速で実行(当社比)。▶ さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート。▶ イーラムRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶ 音声ガイド機能でデジトーク機能。対応ソフトなら、登場人物の声を楽しめる。▶ 内蔵ワープロもスピードアップ対応感覚で使える音声ガイド付。▶ 電子システム1機対応、別売通信セット使用。
MSX R パソコンは、MSX、MSX2、MSX2+のソフトも使用できます。
● MSX・日本版MSX-DOS2はアスキーの商標です。● MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業・学校名をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業 ワープロ事業部営業課 MSX係まで

心を満たす先端技術—— Human Electronics 松下電器産業株式会社

